PC SOLUCES

Trois magazines en un

www.loisir.net

NOUVELLE FORMULE

60 PAGES DE SOLUTIONS et GUIDES pour JOUER COMME UN PRO !

AGE OF EMPIRES 2
ATLANTIS 2
AZTEC
DRACULA
FAUST
HOMEWORLD

NOUVELLES RUBRIQUES

MULTIJOUEUR :
- JOUEZ SUR INTERNET

MATOS :
- L'ACTUALITÉ DU PC
- BANCS D'ESSAI : Matrox G400 Max, Creative 3D Blaster Annihilator...

REPORTAGES :
- MICROSOFT Le géant qui va nous dévorer
- ION STORM Chez les créateurs de Doom...

DOSSIER :
- VIRUS Éviter les petits plantages avant le grand...

PREVIEWS
- OPPOSING FORCE, Mieux qu'Half-Life !

FIFA 2000

INVAINCU DEPUIS 5 ANS !

...et tous les autres tests de Noël

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

EXCLUSIF DÉMOS JOUABLES : INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE, NBA LIVE 2000

ET AUSSI... GTA 2, SEGA RALLY 2, WHEEL OF TIME...

23 MINUTES DE VIDÉOS : pour voir ce que vous n'avez jamais lu !

FIFA 2000, GABRIEL KNIGHT 3, CREATURES 3, DAIKATANA, FINAL FANTASY VIII, PLANESCAPE TORMENT...

INCONTOURNABLE : COUNTERSTRIKE 4.0, le célèbre Mod d'Half-Life...

PC LIVE LE CD-ROM offert

L 9506 - 32 - 39,00 F

Europe 2

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Rayman est de retour
accrochez-vous !

Retrouvez Rayman dans un jeu d'action en 3D au rythme infernal, plein d'humour et de magie !

• Des pirates ont envahi la planète de Rayman...

• Une quête mystérieuse dans 20 univers éblouissants

• Des sensations de jeu poignantes

• Des amis précieux et attachants

Maintenant tout dépend de vous !

NINTENDO 64 · WINDOWS CD-ROM PC · Ubi Soft ENTERTAINMENT

→ http://www.rayman2.com

www.ubisoft.fr

NINTENDO®, NINTENDO 64, and N are trademarks of NINTENDO CO., LTD. • © 1999 - Ubi Soft Entertainment - 28, rue Armand Carrel - 93 108 Montreuil-sous-Bois

Sommaire

5 Coups de gueule
6 Courrier des lecteurs
8 News

Reportage
20 Les prochains jeux Microsoft
40 Les prochains jeux Ion Storm

En développement
24 Final Fantasy VIII

Previews
28 Half-Life Opposing Force
32 Messiah
34 Planescape Torment
38 Soldier of Fortune
39 Creatures 3

Dossier
48 Les virus

Tests

Simulation
54 Fifa 2000
60 Flight Simulator 2000
63 NBA 2000

Aventure/RPG
72 Gabriel Knight 3
78 The Longest Journey
80 Nocturne

Stratégie
106 Theme Park World

Action/Doom-like
108 Hype Times quest
110 Tonic Trouble

Vite vu
112 Close Combat IV
112 Extreme Biker
112 Football 2000
112 Links LS
114 Abomination
114 Go Karting
114 NHL 2000
114 Opera
114 Paris 1313
115 Bust a move 4
115 NBA Basketball
115 Phoenix

98 **Sommaire CD-ROM**
116 **Petites bourses**

Internet/Multijoueur
146 Test Mankind
152 Net Attitude Counterstrike

Guides/Solutions
64 Homeworld
82 Faust
90 Aztec
104 Dracula
122 Atlantis 2
128 Age of Empires II

Matos
154 Creative 3D Blaster Annihilator (GeForce 256)
160 Matrox G400 Max Dual Head
156 Creative Soundblaster Live ! Player 1024
158 Guillemot Racing Wheel Ferrari
157 Les configs idéales
154

162 **Loisirs**
166 **Système D**
170 **SOS**
172 **Triche Trash**
52, 169, 127 **Abonnement et anciens numéros**

Ours

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.loisir.net
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48 • www.loisir.net

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement :
Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)
Directrice commerciale et marketing :
Isabelle Weill (iweill@loisir.net)
Chefs des ventes :
Cyril Lamothe (clamothe@loisir.net)
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44
(abonnement@loisir.net)
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : SIEP (Bois Le Roi)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64
CINÉ LIVE - Vidéo music - Music UP!
Auto Live - consoles mania
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921

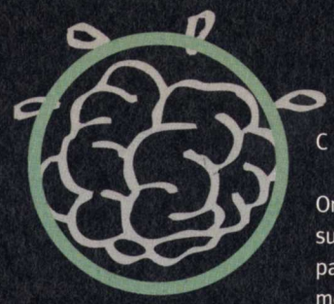
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication :
Marc Andersen (mandersen@loisir.net)

Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (clucas@loisir.net)
Directeur multimédia :
Daniel Lauro (dlauro@loisir.net)
Assistant multimédia :
Julien Minier (jminier@loisir.net)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (ldu@club-internet.fr)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques :
Vanessa Wajeman (vwajeman@loisir.net)
Dominique Houlet (dhoulet@claranet.fr)
Fabrication :
Catherine Boyer
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine Montagnon(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaire de rédaction :
Richard El Mestiri (elmestiri@loisir.net),
Correction-révision :
Sophie Repain, Claire Delenclos,
Responsable télématique :
Alain Milly (alainmilly@aol.com)
Rédacteurs :
Jean-François Molas, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Simon Mohamedaly, Sylvain Cachard, Patrick Feret, Hervé Bonnot
Illustrations :
Yacine, Yann Lebecque
Illustration de couverture :
Fifa 2000 © Electronic Arts
Ce numéro comporte
1 CD-ROM gratuit
(encarté entre les pages 98 et 99).

Publicité :
GS Régie - 79, rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Sylvain Attal - 01 55 21 02 54
Nathalie Demougeot - 01 55 21 20 63
Fax : 01 55 21 02 55

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM



L'Edito

C'COUP-CI, C'EST LA BONNE...

On a changé de formule, une fois de plus. Même si ce n'est pas très apparent sur la couverture, tout à l'intérieur de PC Soluces a été revu. Vous donner le panorama complet du milieu des jeux vidéo tout en gardant un œil sur le monde extérieur, c'est devenu notre projet.
L'esprit reste cependant le même : les mauvais jeux subiront le même traitement que d'habitude, les bons jeux bénéficieront d'un traitement de faveur avec des interviewes, des compléments d'informations sur les making of ; bref, on fera de notre possible pour aller plus loin dans les jeux. On ajoute aussi quelques nouvelles rubriques ; vous saurez maintenant tout sur le mode Multijoueur des meilleurs jeux. Vous trouverez également une rubrique "Loisirs" où l'on a réuni toutes les rubriques annexes de l'ancien PC Soluces. Côté soluces, on ne change pas le fusil d'épaule : avec nous vous terminerez vos jeux. Bref, PC Soluces, c'est en quel sorte un service public sans les grèves...
PS : www.loisir.net ouvre début décembre. Tous nos textes on-line.

Jeff

Mes cadeaux pour Noël : une édition officielle de Star Wars en DVD, un système d'exploitation sans bugs et simple d'utilisation, Gabriel Knight 4, des attachées de presse qui répondent au téléphone et nous envoient les éléments rapidement, bref, l'impossible. Envoyer à la rédac... Merci.

Léo

Simon

Je suis bidonné par l'idée que PC Soluces change encore une fois de formule : à chaque fois qu'il entend ça, Léo a des sueurs froides car il ne sait plus comment vous expliquer le pourquoi du comment de la raison du changement....

Moi qui voulais rester anonyme, c'est râté ! Ne vous fiez pas aux apparences. Je ne fais pas partie de la Triade, je ne connais pas les Frères Tang, ni la rue du Bambou qui fuit ! À part ça, le premier qui rigole goûtera à mes talents de boxeur.

François

Bon, j'insiste sur le passage au 21e siècle qui ne se fera que le 1er janvier 2001. Je veux être bien sûr que tous les crétins qui disent le contraire le sachent : ce sont des crétins ! Heureusement, j'écoute Moby (Play) et ça va mieux.

Luis

Putain, Noël, le marronnier. Surtout ne pas parler de Noël, les autres vont le faire. Euh... merci aux éditeurs d'avoir sorti moins de gros titres en même temps juste parce que c'est Noël. Ça vous permet d'étaler les frags sur votre compte en banque et ça me laisse plus de temps pour jouer, c'est cool.

Yann

Ce mois-ci, tranquille, j'ai laissé les autres bosser comme des dingues pendant que je ne faisais que les news. C'est que Counter Strike et Opposing Force m'ont pas mal occupé (je me relaxe en écoutant Death in Vegas).

COURRIER des LECTEURS

Question :
Salut à toute l'équipe.
(ND JEFF : j'ai censuré les compliments qui m'étaient destinés par modestie)
Je ne comprends pas pourquoi vous n'avez pas testé le add-on de Baldur's Gate La légende de l'île perdue ? Et peut-on avoir des infos sur Baldur's Gate 2.

Cabos L. le fan de Baldur's Gate

Réponse :
Il arrive parfois qu'un jeu ne soit pas testé parce qu'il arrive trop tard à notre rédaction. Ensuite, il est difficile de le tester dans le numéro suivant car il y a des actualités nouvelles et puis le test serait un peu obsolète. Pour Baldur's Gate 2, tu trouveras des brides d'infos dans la preview de Planescape Torment ce mois-ci (ce jeu étant un cousin de Baldur's Gate).

Question :
C'est la première fois que je lis ce magazine et je le trouve génial mais je vous écris car je ne comprends pas dans les tests la différence entre "3DFX" et "Direct3D", ainsi que la différence entre le Pentium II 300 et le Pentium III 300.

Harold Brenac

Réponse :
À l'origine, les cartes vidéo 3DFX étaient les seules cartes accélératrices 3D et utilisaient des fonctions graphiques spécifiques qui rendaient les jeux beaucoup plus beaux et plus rapides. Les autres jeux tournaient simplement en Direct3D, un mode d'affichage propre à Windows que toutes les cartes vidéo supportent, mais qui offrait des résultats très inférieurs en qualité et en vitesse. Un jeu qui supportait la 3DFX était donc souvent plus intéressant. Depuis, le Direct3D s'est amélioré et toutes les cartes (ou presque) font de l'accélération 3D puissante (NVidia en tête). La mention 3DFX n'a donc plus un intérêt aussi flagrant, surtout que la société 3DFX bat de l'aile en ce moment avec des cartes vidéo qui ne sont plus les plus rapides (sans parler des problèmes de driver, de compatibilité et de surchauffe).

Question :
Je voudrais savoir pourquoi, dans le Gen4 de mon cousin, on peut lire dans le test de T.A. Kingdoms que "l'I.A. du jeu est bonne" (c'est même un des avantages du jeu) alors que, dans votre test, vous indiquez que "l'I.A. est inexistante". D'autre part, j'ai un Pentium III 500 Mhz, un DVD 5X, 64 Mo et j'aimerais connaître la vitesse de mon lecteur de DVD pour la lecture des CD-ROM. Et puis, combien de temps encore pourrais-je acheter des jeux en me passant de regarder les mentions "Configuration minimum/Configuration recommandée" ?

Luc Roudé

PC SOLUCES CHANGE ENCORE UNE FOIS DE FORMULE. CERTAINS APPRÉCIERONT, D'AUTRES NON. FAITES-MOI PARVENIR VOS IMPRESSIONS POUR QUE L'ON PUISSE AFFINER LES CHOSES ET FAIRE ENSEMBLE UN MAGAZINE QUE VOUS APPRÉCIEREZ ENCORE PLUS.

JEFF

MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

Réponse :
Pour T.A. Kingdoms, je ne vois pas comment je pourrais répondre à la place de Gen4 et expliquer pourquoi ils ont aussi bien noté le jeu. Pour ma part, j'ai moi aussi voulu voir ce que valait le jeu après le test de Léo car je suis un fan de Total Annihilation. Eh bien, ce T.A. Kingdoms est vraiment décevant (je m'étais tellement ennuyé qu'au bout dix missions je l'ai rendu). La vitesse d'un DVD en mode CD-ROM dépend des modèles : utilise un benchmark pour CD-ROM (150 Ko de transfert correspondant à 1X). Ton PC est une bonne machine mais il existe déjà des jeux qui le feront ramer comme T.A. Kingdoms justement ou bien Flight Simulator 2000 testé dans ce numéro. En tout cas, tu peux lui ajouter 64 Mo, c'est toujours un bon moyen de lui donner un peu de puissance (bien que les prix s'envolent en ce moment à cause des tremblements de terre en Asie qui ont ravagé des usines !).

Question :
Récent possesseur d'un ordinateur, j'ai un grand coup de gueule à pousser contre les grosses boîtes d'intégrateurs de PC (type IBM, Hewlett Packard...), et plus particulièrement, contre Packard Bell NEC. Il est, en effet, bien joli de nous faire miroiter des logiciels offerts, encore faut-il livrer des manuels correspondants, ou au moins les mettre en ligne sur les CD-ROM. Certes, le Fallout offert est un grand jeu mais j'aurais préféré avoir un guide de base plutôt que de me former sur le tas (et je ne parle pas des utilitaires sans présentation). Vu le prix payé, j'estimais avoir beaucoup mieux ! De plus, les utilitaires sont regroupés sur un seul CD, ce qui m'oblige à tout désinstaller et à tout réinstaller en bloc (et cela rend impossible les "rechercher" sur le CD-ROM de Windows). J'encourage donc tout le monde à se retourner vers les assembleurs pour les achats de leur PC.

Flort Balde, apprenti Jedi

pour nous écrire :

PC Soluces/Cyber Press
Courrier des lecteurs
92-98 Boulevard Victor-Hugo
92115 Clichy cedex

Réponse :

Les intégrateurs bénéficient d'une auréole de sérieux qu'ils ne méritent que rarement et la plupart des novices (ou apprentis) qui s'adressent à eux ne savent pas à quoi ils s'exposent. Le support technique est rarement à la hauteur (j'en sais quelque chose pour y avoir travaillé et vu des choses incroyables) mais surtout les machines cachent souvent des défauts auxquels on ne s'attend pas. Par exemple, chez IBM et HP, ils ont longtemps vendu des Pentium sans mémoire cache, bridant ainsi stupidement la puissance de 30 % pour une économie d'une centaine de francs (et pour des machines vendues plus cher que chez un petit intégrateur). Un autre problème fréquent, ce sont les possibilités d'extension : généralement, les PC sont peu modifiables à cause de cartes-mères limitées en slots libres ou de boîtiers mal conçus sans espace et disposant de peu de baies d'extension. Enfin, la qualité des composants n'est pas toujours parfaite : certains montent des PC avec des cartes-son bas de gamme et des cartes vidéo de la génération précédente alors qu'ils vous vendent cela à prix d'or. Vous voilà averti : soyez vigilant.

Question :

Cher Mag, répondez-vous par courrier directement au courrier des lecteurs ? Y a-t-il des codes pour Age of Empires Gold Edition ?

Julien Derache

Réponse :

Nous ne répondons jamais par courrier aux lecteurs, sauf si vous utilisez nos adresses e-mail, dans ce cas-là, on essaye de vous répondre aussitôt qu'on n'a pas trop de travail (ce qui n'arrive pas souvent). De la même façon, nous ne pouvons envoyer de photocopies de solutions complètes parues dans des numéros épuisés car cela serait trop lourd à gérer et nous coûterait trop cher. Les codes de Age of Empires Gold Edition sont les mêmes que ceux de la version normale.

Question :

J'ai beaucoup apprécié les news du mois dernier, surtout celle concernant Microsoft et ses trous : c'est bien, vous frappez là où ça fait mal, dans les failles. Mais pourquoi ne pas faire un dossier complet sur l'histoire de cette firme, de ses débuts à aujourd'hui. Oui, je sais, vous êtes débordés tous les mois mais vous pourriez organiser ce dossier sur plusieurs numéros et je pense que le jeu en vaut la chandelle. D'un, pour informer le grand public de ces pratiques, et, de deux, pour donner à votre magazine une notoriété que seul "Le virus informatique" a acquis. Hormis cela, je souhaite la bienvenue à Simon (qui a l'air à la hauteur) et un bon envol à Rodolphe qui, je l'espère, ne va pas chez la concurrence... May the force be with PC Soluces !

K. S.

Réponse :

Les histoires de La Firme, c'est pas un film avec Tom Cruise qui règle son compte à Bill Boss ? Non plus sérieusement, si tu mets toutes les news de Michel Desangles parues dans PC Soluces depuis le début, il y a de quoi faire un sacré dossier. Certains pourraient même finir par croire que Michel n'aime pas Microsoft et l'on se demande bien pourquoi. À part ça, Simon te remercie de tes encouragements et je te rassure pour Rodolphe : il continue à travailler chez nous puisqu'il adapte PC Soluces pour notre portail Internet **(http://www.loisir.net)**.

Question :

Faute d'adresse e-mail, je prends la plume *(NDLR : faute de BIC aussi ?)* pour vous proposer une rubrique système D consacrée au modem, éventuellement. Par exemple, j'ai un problème avec un modem US Robotic et Winphone car je n'arrive pas à me faire entendre en voulant contacter un correspondant par le biais de l'ordinateur alors que je le reçois clairement et tout le reste fonctionne, y compris le micro sous Windows. D'ailleurs, si vous, ou l'un des lecteurs, aviez la réponse, cela m'arrangerait beaucoup.

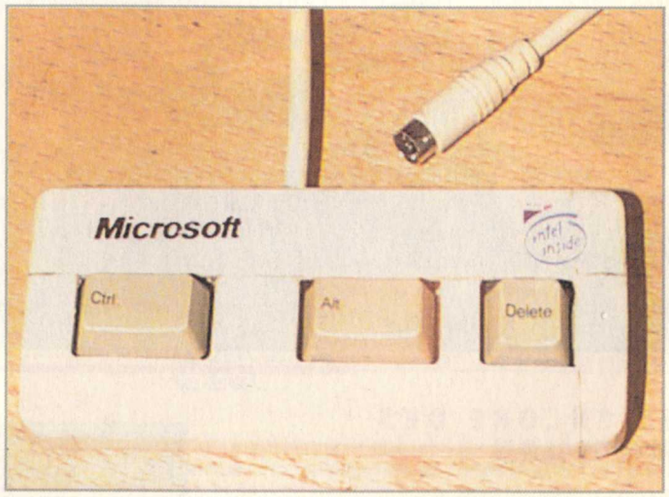
Yves

Réponse :

Ta suggestion est très intéressante mais on y songe déjà depuis quelque temps et, grâce à la rubrique multiplayer qui vient d'apparaître dans la nouvelle formule, je pense faire des minidossiers sur les modems, les providers, les arnaques Internet... Tu vois, on est sur la même longueur d'onde.

L'IMAGE DU MOIS

Exclusif : Le clavier Microsoft pour l'an 2000 !



LES IGNARES ONT DE L'AVANCE

S'il y a une chose qui nous énerve à PC Soluces, en dehors bien entendu des jeux qui refusent de s'installer, des attachés de presse masculins qui squattent à la rédac et des pannes de la machine à café, c'est bien le XXIe siècle. Et ces derniers temps, ça y va, le crétinisme et l'inculture ont voix au chapitre : on ne compte plus les nuls en histoire qui clament haut et fort que, ça y est, cette fois c'est la bonne, 1999 est la dernière année du siècle et du millénaire. Et ça, franchement, ça nous exaspère au plus haut point. En effet, le calendrier commence à l'an 1, avant c'est l'an -1 avant Jésus-Christ : il n'y a pas d'année 0. Or, rappelons qu'un siècle est l'équivalent de 100 années consécutives ; le 1er siècle s'étend de l'an 1 à l'an 100, le deuxième siècle de l'an 101 à l'an 200, et le XXe siècle, donc, de 1901 à 2000. Le XXIe siècle, et donc le troisième millénaire commenceront de fait le 1er janvier 2001. Cela dit (et non pas "Ceci dit", autre truc qui m'exaspère personnellement), je conviens aisément que l'an 2000 frappe plus les esprits que l'an 2001. Mais on ne va refaire l'histoire pour faire plaisir à quelques communicants, sans quoi il faudra réapprendre toute l'Histoire, dont les guerres de 13-17 de 38-44, et du coup, la seule date facile à retenir, à savoir celle de Marignan, ne le sera plus puisqu'elle tombera en 1514. Voilà, c'est dit, ne fêtez donc pas la fin du millénaire le 31 décembre, qui de toute façon sera un réveillon de Premier de l'an sans intérêt comme tous les ans, où vous serez bourré, nauséeux, et plein de faux bons sentiments. Merci de votre attention...

News de Michel Desangles, Yann Lebecque & Jeff Molas

PAPYRUS ET TRACES DE PNEUS

Papyrus Design développe un nouveau jeu de course typiquement américain puisqu'il s'agit de Nascar Legends. On aura donc droit de piloter sur des circuits ovales et de percuter les autres pilotes. Prévu pour la fin de l'année.

NEWS

Pourquoi le dernier processeur d'Intel s'appelle-t-il "Itanium" ? Selon la compagnie : "cela associe l'image robuste du titane à la terminaison de Pentium, et ça évoque la puissance de l'architecture 64 bits". Titane, a bien vu, Pentium, a bien vu, 64 bits, a pas vu.

L'APOCALYPSE SUR UN CD

Windows 2000, plus connu sous le nom de Bug de l'an 2000, va finir par arriver à temps pour la fin de l'année (mon petit doigt me dit qu'ils ont dû supprimer la phase de débuggage). Cette version de Windows concerne les entreprises (c'est en fait Windows NT 5) mais je vous en parle quand même car Microsoft a déja annoncé que la version de Windows pour les joueurs (Windows 95, 98...) et Windows NT fusionneront un jour pour ne faire plus qu'un seul produit. Comme ça, on sera tous dans la même galère.

TOVARITCH PAS PRÊT

Le Département d'État américain a donné à ses agents fédéraux en poste en Russie le choix de pouvoir revenir gratuitement aux USA avant le 1er janvier, pour éviter les conséquences du bug de l'an 2000. C'est le pays qui serait le plus en retard sur la mise à jour de son équipement. Ceux qui pensaient passer les fêtes du millénaire à Moscou feraient bien de changer d'avis (et de se faire à l'idée que le prochain millénaire ne commencera qu'en 2001).

Ricoh et Toshiba viennent de sortir les premières machines capables de graver des CD-R (CD-ROM normaux, en 4X), des CD-RW (CD réinscriptibles, 4X), et de lire des CD (24X) et des DVD (4X), aux alentours de 2500 F. Et les successeurs, qui graveront également des DVD, sont déjà prévus pour dans quelques mois.

La Commission Européenne a annoncé au début du mois qu'elle enquêtait officiellement sur les pratiques monopolistiques de Microsoft. Deux plaintes de constructeurs (non cités) ont été enregistrées.

ET ENCORE DES MOTEURS !

Les jeux de rallye et les jeux de moto ont longtemps été les parents pauvres des jeux PC. Enfin, jusqu'à il y a un an environ, où les titres ont commencé à se succéder de plus en plus vite. Tout ça pour dire qu'après Castrol Honda, Midas Interactive développe Honda Motocross GP. Ça en fera un de plus, comme ça !

MYTH II : MYTHIQUE ?

Alors là, je dis bravo à Bungie : cet éditeur propose gratuitement un add-on solo pour Myth II, disponible sur Internet à l'adresse www.bungie.com. Ce dernier pourra aussi être trouvé dans la compilation Myth II : The Total Codex. Voilà une excellente initiative qui devrait servir d'exemple aux autres !

ON SE CONSOLE COMME ON PEUT

Jusqu'à présent, les consoles de jeu étaient épargnées par les bugs. Mais les temps changent: la Dreamcast commence à avoir mauvaise réputation par ses plantages intempestifs (serait-ce à cause de la version de Windows et DirectX qu'elle utilise ?) et Microsoft prépare aussi une console (la X-box) pour faire goûter à de nouveaux utilisateurs encore innocents les joies du bug. Voila donc de fait un des arguments des consoleux anti-PC qui prend l'eau.

EN PLUS, IL AVAIT MAUVAISE HALEINE

Le cadavre d'Hitler a enfin été identifié à partir de sa dentition par Michel Perrier, un scientifique de Lausanne qui a utilisé des programmes de reconstitution graphique. Jusqu'à présent un doute subsistait sur la mort d'Hitler, doute entretenu par les Soviétiques (Staline, dans sa paranoïa, était convaincu qu'Hitler avait survécu). Par contre, on continue de voir des crétins qui taguent des croix gammées sur les serveurs multi-joueurs d'Half-Life... (heureusement, c'est pas des bons joueurs, NDLR).

T'AS BEAU BRAILLER...

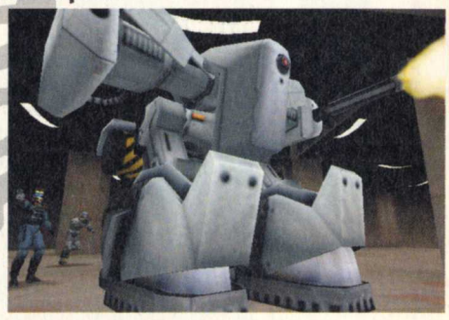
Une association d'aveugles américaine a porté plainte contre AOL, qui refuse de mettre son interface en conformité avec des normes qui permettent la conversion des logiciels en braille ou en synthèse vocale. Le président de l'association a expliqué pourquoi : "on ne peut pas mettre en place de contrôle parental, ce qui fait qu'on ne sait pas ce que regardent nos enfants". J'imagine : "non, papa, je suis sur disney.com !".

E-SCOPE

Sony, Sun et Philips viennent de signer un protocole d'accord pour mettre en place une norme de communication entre leurs appareils électroniques et Internet. Le but est de pouvoir programmer un magnétoscope en cliquant sur un simple bouton lorsqu'on consulte le guide des programmes sur Internet, ou d'avoir une biographie pendant qu'on écoute un disque, etc.

BUNGIE FAIT DU BONDAGE

Non, j'exagère mais sans ce titre racoleur, vous ne vous seriez pas arrêté à lire cette news. Pas de petites culottes d'écolières en perspective, mais Oni est bien un jeu inspiré de l'univers des Japanims. Vous y jouerez le rôle de Konoko, une jeune femme des forces spéciales de police dans une mégalopole du futur. C'est un jeu d'action et de shoot avec une proportion de 50/50. Sans transition, vous pourrez donner des coups, faire des projections et tirer avec la ou les armes que vous possédez. Il vous sera également possible (c'est même fortement conseillé) de désarmer les ennemis pour utiliser leur propre arsenal. L'animation des personnages est très fluide et les actions s'enchaînent sans coupure. Le personnage a un petit côté super héros très sympa, il ne meurt pas après avoir sauté du huitième étage, c'est très dynamique et l'ensemble des combinaisons de coups et de tirs ne monopolisera que deux touches du clavier plus la souris. Il faudra attendre le premier trimestre 2000 pour en savoir plus.



LA GÉNÉROSITÉ PAYE

Microsoft a fait un don de 150 millions de F pour équiper en matériel informatique le campus de l'université du Massachusetts Institute of Technology (j'en profite pour saluer mon ami le Pr Johnson). Sachant que ce matériel sera utilisé par, disons, 30.000 personnes, qui dans le courant de leur vie devront utiliser des logiciels Microsoft, disons pour une valeur de 10.000 F chacun (en comptant Windows, le pack Office, et les mises à jour sur quarante ans), l'opération rapportera à terme 150 millions de F à Microsoft. Deux fois la culbute, c'est pas mal, pour un don désintéressé, non ?

SHOPPING VIRTUEL

La fonction "Recherche" sur Macintosh a la particularité de pouvoir rechercher des documents sur Internet, en interrogeant divers moteurs de recherche. La dernière version, MacOS 9, permet également de rechercher le meilleur prix de n'importe quel article en interrogeant directement différents grands sites de vente par correspondance et les principaux sites de vente aux enchères. Certains se plaignent car les utilisateurs ne viendront plus visiter leurs sites, mais Apple a annoncé qu'elle ne fléchirait pas, d'autant que Microsoft devrait offrir une version similaire dans un système d'exploitation futur (proche) (genre Windows 2000) (pas nouveau millénaire, donc).

DVD PIRATES, DÉJÀ

Vous le savez probablement, les DVD sont protégés contre la copie. Les films qui sont gravés dessus sont cryptés numériquement sur 40 bits de manière à interdire leur lecture quand on en fait une copie. Cela implique que chaque logiciel de lecture DVD (comme ceux qui équipent les cartes DVD des PC) a son propre algorithme de décryptage en temps réel. Et pour éviter que des petits curieux analysent le programme pour comprendre comment s'opère le décryptage, il a été décidé que l'algorithme lui-même devait être crypté. Forcément, ça complique singulièrement la tâche des pirates. Malheureusement, Xing Technologies a complètement oublié de crypter l'algorithme de son XingDVD Player. Deux pirates norvégiens, qui se sont donné le nom de More (Masters of Reverse Engineering), ont donc eu tout loisir de comprendre le fonctionnement du bazar, et d'en concevoir un petit logiciel de quelques dizaines de kilo-octets, DeCSS, qui décode n'importe quel DVD et permet de le copier sous forme de fichier. Les spécialistes de la cryptographie lèvent les bras au ciel : on vous l'avait bien dit, 40 bits c'est pas assez, ça fait des années qu'on milite pour autoriser l'exportation de codes sur 1024 bits, si le gouvernement américain avait assoupli un peu sa politique on n'en serait pas là. Du coup, le père Clinton a promis pour mi-décembre un projet de loi autorisant l'utilisation de codes plus sûrs. Et les avocats d'Hollywood promettent d'attaquer le monde entier si ce problème n'est pas résolu.

NEWS

ON A GAGNÉ !

Le 5 novembre dernier était un grand jour pour nous : le juge Thomas Penfield Jackson (que son nom soit gravé en lettres de titane sur le frontispice de toutes les écoles du royaume) a rendu ses conclusions sur l'affaire qui secoue les USA depuis plus d'un an : oui, Microsoft utilise bien son état de monopole pour étouffer la concurrence.
Ce n'est pas le verdict du procès, ce sont simplement des conclusions préliminaires factuelles qui précèdent deux autres étapes imposées par la justice américaine : la reconnaissance de culpabilité et le choix de la peine (rappelez-vous le cas d'O.J. Simpson : reconnu innocent aux deux premières étapes, il dut payer des dommages et intérêts à la troisième). La deuxième étape sera faite au printemps prochain, et la troisième étape devrait suivre peu de temps après. Ces conclusions représentent tout de même 207 pages de texte ! On comprend mieux pourquoi la justice est lente !
En voici deux extraits : "le problème de l'œuf et de la poule rendrait trop coûteux pour un nouveau système d'exploitation compatible Intel l'acquisition d'assez de clients et de développeurs pour devenir une alternative viable à l'OS dominant, pour encore plusieurs années".
"Le pire de tout est le message que les actions de Microsoft ont signifié à chaque entreprise ayant le potentiel d'innover dans l'industrie informatique. Par sa conduite envers Netscape, IBM, Compaq, Intel et d'autres, Microsoft a démontré qu'il utiliserait sa prodigieuse puissance sur le marché et ses immenses bénéfices pour écraser une firme qui insisterait à poursuivre une initiative pouvant intensifier la compétition avec un des produits Microsoft [...] Le résultat ultime est que certaines innovations qui profiteraient réellement aux consommateurs n'apparaissent pas pour la seule raison qu'elles ne coïncident pas avec les intérêts de Microsoft."
Ce n'est pas la fin de l'affaire, car Microsoft pourrait faire appel une fois le jugement final rendu. Ça prendrait encore deux ans pour remonter à la Cour Suprême, où Billou argumenterait que, l'affaire étant vieille de deux ans et la technologie changeant si rapidement, les données de l'époque ne sont plus valables et il faut refaire le procès en partant de zéro. C'est toutefois un changement de mentalité important, comme en témoignent les concurrents de Microsoft dont les actions ont augmenté après le rendu des conclusions : Be Inc. (qui édite son système d'exploitation, + 70 % en deux jours), Red Hat Software (qui édite un package Linux, + 21 %), Apple (+ 10 %), Sun, Oracle, Corel, Novell... L'action Microsoft, elle, a baissé de 8 %.
Peu de temps après le rendu de ces conclusions, Billou a déclaré : "Je veux bien faire de gros efforts, mais Microsoft ne peut pas accepter qu'on lui dicte des limites sur la conception de ses logiciels". Cette attitude explique que Microsoft et le gouvernement ne parviennent toujours pas à trouver un accord à l'amiable, ce qui ravit Joel Klein, le chef de la commission anti-monopole du Département de Justice américain, qui a déclaré : je préfère que les affaires anti-monopoles soient jugées plutôt que réglées à l'amiable. Le jugement permet de créer des précédents, des lois-cadres qui définissent les limites juridiques. Alors qu'un règlement à l'amiable n'apporte rien juridiquement".
Jim Barksdale, l'ex-PDG de Netscape, la principale "victime" de Billou, a déclaré : "je suis ravi de cette conclusion". Et on imagine qu'il l'est. L'avocat général de l'état de Californie a résumé sa situation : "Netscape était probablement la société la plus innovante du monde. Elle a été littéralement écrasée par Microsoft. On ne peut pas revenir en arrière, mais il faut s'assurer que ça ne se reproduira plus".
Reste la peine. Il semble que le choix doive s'opérer entre la scission de Microsoft en deux entités, l'une chargée des logiciels bureautiques (Office), l'autre de tout le reste, ou bien la publication des sources de Windows, leur rétention étant un des reproches principaux que ses concurrents adressent à Microsoft. C'est un changement d'époque.

ON VA SE FAIRE SUCER

Le mois dernier, Luis voulait à tout prix passer cette news, surtout avec cette accroche, donc justice lui est rendue ce mois-ci. Il est tout content de vous offrir d'une part cette accroche douteuse et d'autre part cette photo choquante, histoire de bien se griller auprès de Familles en Transe. Quant au jeu, il est toujours prévu aux environs du mois de mars 2000 (qui ne fera pas plus partie du troisième millénaire que Jean Marais).

iPOMPE

Même Compaq se met à pomper : son petit dernier, ci-joint en photo, porte le nom iPaq, même s'il ne va pas aussi loin dans l'extravagance que l'iMac. Pas de secret : tous les PC aujourd'hui sont à peu près les mêmes, les prix sont tellement descendus qu'il va falloir trouver d'autres arguments, ne reste plus que le look pour se distinguer. Vous avez connu l'escalade des MHz, vous aller entrer de plain-pied dans l'escalade des couleurs.

IBM DOIT RÉFLÉCHIR

IBM a annoncé le mois dernier qu'en raison de six milliards de F de pertes l'an dernier, il abandonnait la vente de PC en magasins aux USA. À partir de l'an 2000 (pas le XXIe siècle du tout), les Aptiva ne seront plus vendus que sur Internet, comme le fait Dell, qui, pendant que j'en parle, est passé au troisième trimestre devant Compaq en nombre de ventes, pour la première fois depuis cinq ans, si mes souvenirs sont bons, et ce grâce à la vente en ligne. IBM a dit : "nous avons besoin de réfléchir sur ce problème : comment gagner de l'argent aujourd'hui en vendant des ordinateurs ?". Au moins, le problème est clairement défini.

RAMQUAKE

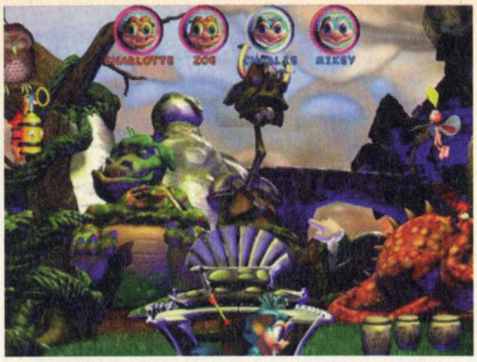
Tenez-vous bien : *malgré* le tremblement de terre à Taiwan le mois dernier, les exports de RAM n'ont jamais été aussi importants. En fait, ça a très peu touché les usines ou les stocks, qui sont bien protégés. D'ailleurs, à Taiwan, ils appellent les tremblements de terre des "Grandes Fêtes de la Hausse des Prix pour les Occidentaux". C'est un rituel couramment pratiqué, qui par effet papillon nous retombe sur la gueule (le porte-monnaie, en fait) quelques jours plus tard.

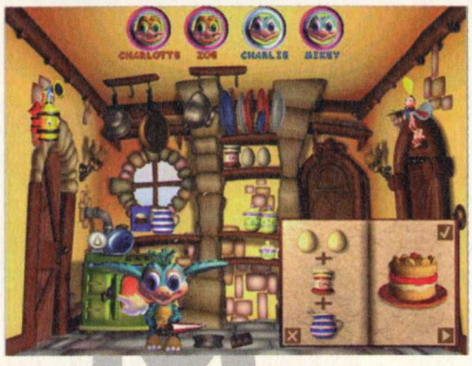
MICROSOFT CRÈVE LES PNEUS

Le Dow Jones est un indice superficiel de la santé économique des entreprises américaines, à la manière de notre CAC40, calculé à partir du cours des actions de trente grandes entreprises. Eh bien après Hewlett Packard et IBM, Microsoft et Intel viennent d'être pris en compte dans le Dow Jones, à la place de Goodyear et Union Carbide (activité pétrolière). C'est vrai qu'on n'a plus de besoin de pneus et d'essence pour rouler sur les autoroutes de l'information et bientôt on n'aura même plus besoin de sortir de chez soi.....

ENCORE DES CRÉATURES DE RÊVE SUR PC

Les fans de la série Creatures vont trépigner : Mindscape annonce en effet le développement de Creatures Adventures, un jeu d'aventure, donc, mettant en scène, on s'en serait douté, les Norns. Les Creatures pourront faire beaucoup plus de choses qu'auparavant, notamment explorer des châteaux, faire de bons gâteaux, mais pas utiliser de râteaux (qui est pourtant un mot contenant un a accent circonflexe, et nous enquêtons actuellement pour en savoir plus là-dessus).



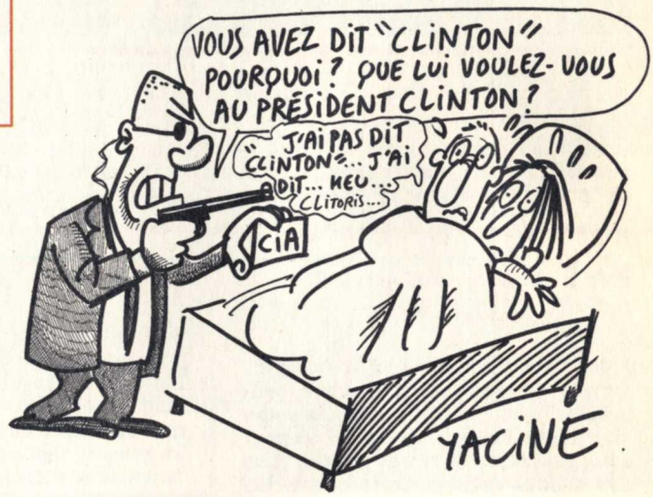


HALO WIN

Il y a des jours où les rares privilèges du métier de testeur paraissent fortement appréciables, comme lorsqu'il s'agit d'assister à la présentation d'un jeu qui ne sortira que dans très, très longtemps et dont on a le sentiment qu'il sera probablement une bombe. C'est le cas d'Halo, qui ne sera sûrement distribué qu'à l'horizon de l'été 2000.
Halo se déroule quelque part dans le futur. Un énorme objet non identifié de 15000 km de diamètre se pose en orbite près de la terre. Il ressemble étrangement à une bague sur laquelle évoluent des extraterrestres désireux d'envahir la terre. Vous êtes un magnifique cyborg et vous allez devoir botter le cul des extraterreux en parcourant les régions du Halo. Ce scénario est l'un des plus bateau qu'on ait pu découvrir ces derniers mois et le plus fabuleuseusement beau de tous les jeux que j'aie pu voir dans ma courte existence. C'est incroyablement détaillé et réaliste en termes d'animation et de rendu des décors. La réaction de ceux qui étaient présents lors de la conférence de presse était unanime : c'est à tomber par terre. On en oublierait presque de dire que ça pourrait se rapprocher d'un Team Fortress 2 dans l'esprit Multijoueur coopératif mais sans les classes de personnages. Les développeurs n'ont pas encore la moindre idée de ce qu'ils vont mettre dans la partie Solo mais peu importe, avec le moteur qu'ils possèdent là, ils ont tout le temps de trouver des trucs.

JUST A MINT...

Il y aurait un centre d'espionnage d'Internet nommé Echelon, géré conjointement et secrètement par cinq pays (dont les USA et l'Australie), qui surveillerait les communications transitant par le réseau en filtrant certains mots "suspects" (comme CIA, Iran, AK47, Clinton, Oklahoma, Koresh, Waco, etc). Aucun de ces pays n'a jamais confirmé l'existence d'une telle structure, mais plusieurs indices laissent entendre que si elle n'est pas déjà en place, elle est en train d'être très sérieusement étudiée. Un groupe d'activistes américains a décidé de mener une opération le 21 octobre dernier : tenter "d'engorger" Echelon en envoyant un maximum de messages bidon comportant tous les mots dont on suppose qu'ils déclenchent la procédure d'enregistrement de la communication. Bien évidemment, on ignore totalement le résultat de cette action (si ce n'est qu'elle a provoqué l'écriture d'un article dans PC Soluces un mois plus tard, fait vérifiable et concret). Et si Echelon existe, ses responsables doivent se frotter les mains : un bêta-test en taille réelle, gratuit !



Introduite en bourse au début du mois, l'action Thomson Multimédia (Thomson, quoi) a pris 35 % dans la journée. Après tant de déboires, c'est une belle remontée.

MULDER AVAIT RAISON

Plus de 3000 vétérans de la Drôle de Guerre du Golfe (drôle si vous étiez du bon côté de la borne d'arcade) reçoivent actuellement des pensions d'invalidité pour cause de maladie inconnue. Est-ce un coup des petits hommes gris ou des gros costauds kaki ?

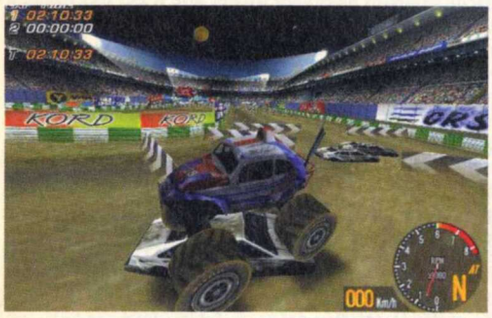
RECONNAISSANCE VOCALE

Deux professeurs américains, Theodore Berger et Jim-Shih Liaw, prétendent avoir fait une avancée quantique dans le domaine des réseaux neuronaux, en leur ajoutant une caractéristique jusque là oubliée du monde scientifique, pourtant présente dans les neurones humains : la capacité de modifier leur état en fonction du moment où ils sont stimulés. La technologie étant principalement utilisée dans la reconnaissance vocale, cela se traduit concrètement par la capacité du réseau neuronal à réagir si deux phonèmes sont prononcés à une certaine distance l'un de l'autre, et uniquement à cette distance. Pour l'instant, les seuls tests qui ont été effectués l'ont été sur un vocabulaire très court (douze mots !), dans des conditions optimales et sur un réseau minime. Reste à le tester en conditions réelle, ce qui sera fait dans les six prochains mois.

NEWS

INFOGRAMES ROUGE À POIS NOIR ?

Infogrames prépare en ce moment Bettle Crazy Cup, un jeu de course très racé qui nous mettra au volant de Cox, la légendaire voiture de VW. Jusqu'à huit joueurs en réseau pourront s'éclater avec de nombreuses versions de la bagnole, et cela aux alentours du mois de février 2000 (et n'allez pas me dire que c'est la première année du XXIe siècle ou je me fâche).



MAIL@BIG-BROTHER.COM

Les sociétés américaines ont un nouveau cheval de bataille : le contrôle des mails (ou "e-courrier" selon nos académiciens). On estime que 27 % d'entre elles contrôlent les mails personnels ou professionnels de leurs employés (contre 15 % en 1997), et cela en toute légalité à cause de divers vides juridiques. Bizarrement, la surveillance des sites web consultés est beaucoup moins poussée : quand on voit ce que font certaines personnes à Cyber Press, je me demande s'ils ne se trompent pas de cible (Luis, on t'a repéré !).

6 MILLIARDS DE CLAUDIA SCHIFFER

Toujours à l'avant-garde, le Net permet maintenant d'acheter des ovules de mannequins mis aux enchères à partir de 15000 dollars (auquel il faut rajouter au moins 20000 dollars pour l'opération) : c'est le photographe de mode américain Ron Harris qui a eu cette "merveille idée". Les séances de "photo" ont dû être particulièrement scabreuses mais il faut bien ça si l'on veut repeupler toute la planète de Flop Model riches et cons.

PAS DE CUL AU BOULOT

Xerox a annoncé avoir déjà licencié plus de vingt personnes cette année, coupables d'avoir consulté des sites porno au boulot, et une dizaine d'autres pour avoir passé trop de temps à parier dans des casinos virtuels. Certains articles parus aux États-Unis suggèrent déjà qu'Internet est la plus grande perte de temps au boulot jamais inventée.

DRAKAN : C'EST PAS FINI

Sur le site de Surreal, on peut downloader un éditeur de niveaux pour Drakan, le très bon jeu d'arcade/aventure de Psygnosis. Cet éditeur permettra de créer des cartes, d'importer des modèles et de modifier le comportement des ennemis, ainsi que de mettre au point de nouveaux pièges, de nouvelles énigmes et même de nouvelles armes. Adresse : "www.surreal.com/tech".

LES GROS SALAIRES ONT DES IDÉES

Jusqu'à présent on commandait nos DVD sur Internet et on trouvait déjà ça bien mais la chaîne américaine de location de films Blockbuster veut aller plus loin en mettant des films en pay-per-view sur Internet (on paye pour les voir en direct). Quand on voit qu'avec notre ligne T1 de Cyberpress il a fallu 5 heures pour downloader la version pirate de la Menace Fantôme dans un format MPEG crados (et je ne parle pas de la qualité intrinsèque du film...), je pense que les dirigeants de Blockbuster peuvent encore se tourner les pouces pendant quelques années et cogiter d'autres idées fumeuses.

LES CRAY MORDENT LA POUSSIÈRE

Météo France vient d'acquérir un Fujitsu VPP 5000, disposant ainsi du calculateur le plus puissant en Europe (autant dire qu'il y a beaucoup mieux ailleurs). Le VPP 5000 calcule 300 milliards d'opérations par seconde. Avant, Météo France utilisait un super-calculateur Cray C98 qui mettait soixante-douze minutes pour faire des prévisions à quatre jours alors qu'il n'en faudra plus que trois avec cette nouvelle machine. Reste à savoir s'ils devront changer leurs super-calculateurs tous les six mois comme nous, pauvres utilisateurs de PC, afin de rester "dans le vent".

BLAIR WITCH PROJECT SUR PC

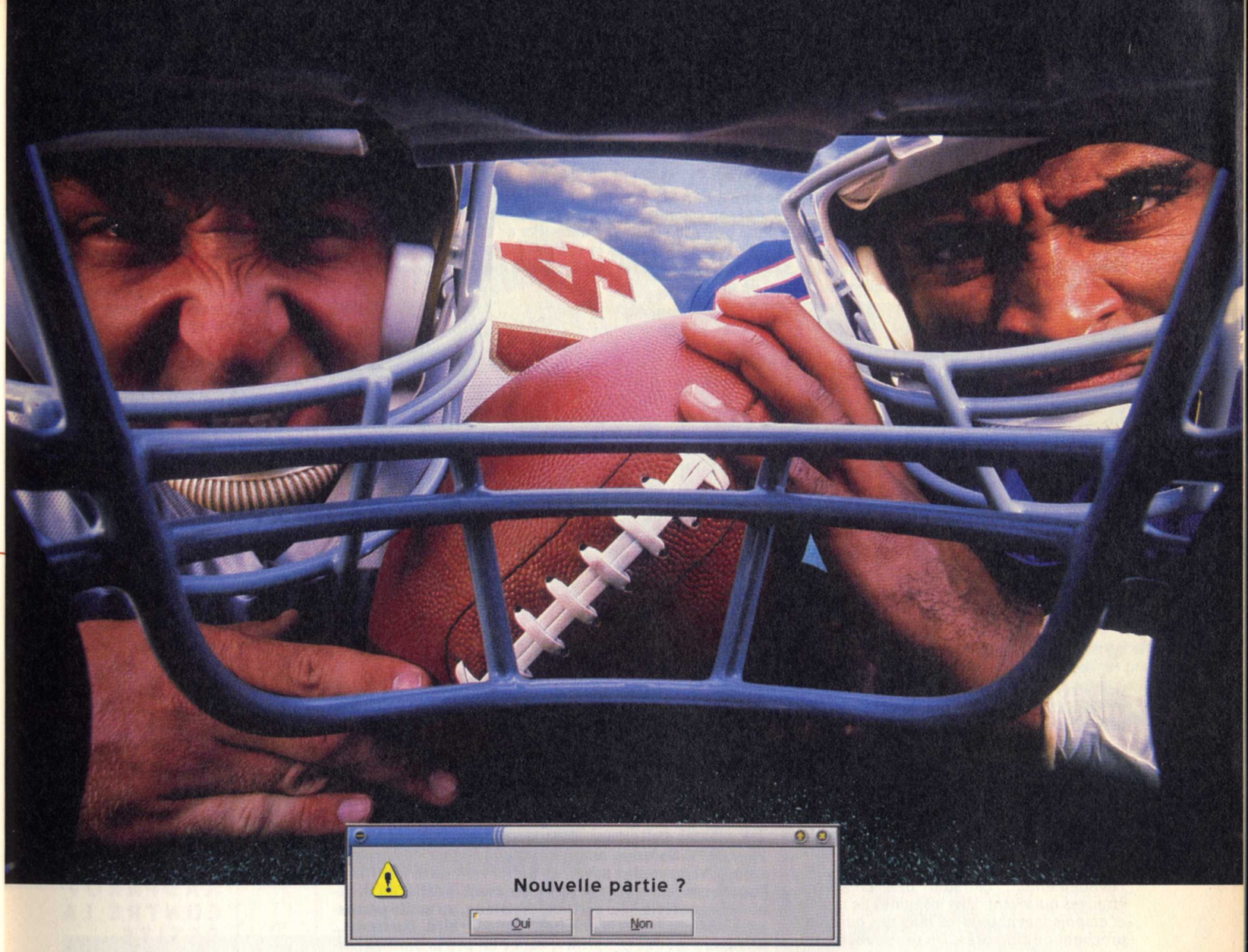
Terminal Reality a acquis les droits de Blair Witch Project pour en faire un jeu sur PC, qui devrait être intégré au sein de Nocturne 2. On sent que la boîte de développement est en train de se spécialiser dans les procès contre Familles en Transe, et cela ne peut que nous réjouir !

D&D AU CINOCHE

Un elfe, un ranger, un mage, deux voleurs et un nain : ce sont les personnages qui s'engageront dans une aventure cinématographique directement inspirée de Dungeons & Dragons, prévue pour octobre 2000, avec notamment Jeremy Irons dans le rôle du méchant. Étant donné que c'est TSR qui a cédé les droits pour l'adaptation, vous pouvez être sûr que tous les combats du film répondront *exactement* aux règles de D&D (sachant que le public du film sera majoritairement constitué d'intégristes de D&D venus pour critiquer et souligner les inexactitudes du scénario). Titre inconnu pour l'instant, mais vous en saurez plus bientôt.

ENFIN DE L'IA DANS C&C ?

Firestorm est le premier add-on pour C&C : Tiberian Sun, prévu pour début 2000 (qui sera aussi la fin du XXème siècle). Cette fois-ci, Kane, le leader du NOD, aura été défait, mais une nouvelle menace pèsera sur l'avenir de l'espèce humaine : Cabal, l'IA du NOD. De nouvelles armes, de nouvelles cartes, 18 nouvelles missions solos et dix nouvelles missions Multijoueur justifieront son existence.



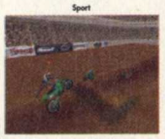
Taquiner des joueurs du monde entier sans se blesser, c'est jouable.

ZONE JEUX
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend

Stratégie en temps réel	Simulation	Course	Sport	Action
				
AGE OF EMPIRES II : AGE OF KINGS	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	MIDTOWN MADNESS	MOTOCROSS MADNESS	UNREAL TOURNAMENT *

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

une seule adresse : www.zonejeux.com

EUROSPACE

NEWS

DUKE NUKEM FOREVER OU NEVER ?

Eh oui ! Les p'tits gars de 3DRealms ont dû se dire qu'on allait commencer à s'impatienter, et ils font circuler ces images de Duke Nukem Forever. Notez, on commence tout de même à en avoir un peu ras le bol de leurs cachotteries, et ils ont intérêt à nous offrir le meilleur Doom-like de tous les temps, sans quoi, nous serons sans pitié (sachant qu'Half-Life reste pour nous la référence absolue, grâce notamment à des add-ons gratuits qui relancent sans cesse son intérêt !). Bon, force est de reconnaître que tout cela est beau, mais que ça manque un peu de nichons.

VIVE LE PLANTAGE SUR PC !

Le nom de David Braben ne dira rien à la plupart d'entre vous, mais les vieux de la vieille se diront peut-être "ah oui, le créateur d'Elite..." Ce dernier a donc décidé de développer un nouveau chapitre d'Elite, titre mythique à l'époque lointaine des ordinateurs 8 bits, et cela au sein de Frontier Developments. Rappelons qu'Elite était novateur à son époque, puisqu'il mêlait habilement le combat spatial et le commerce, mais que sa programmation en était un peu moins habile, puisque le jeu avait tendance à planter. Sur la page d'accueil de Frontier Developpement, on peut voir V2000, ce qui est peut-être un sinistre présage pour ce nouvel Elite !

ELRIC SUR PC

La saga d'Elric, que l'on doit à Michael Moorcock, devrait être adaptée sur PC sous forme de jeu de rôles et de jeu d'aventure sur nos PC par Octagon, aux alentours du joli mois de mai 2000 (qui, contrairement à 1999 qui n'a rien d'exceptionnel, sera la dernière année du siècle). Une fois de plus, on s'attend au pire comme au meilleur (encore que, vu la complexité de la saga, on s'attend plutôt au pire...)

MIEUX QUE ROCKY

Gorky 17 est un croisement entre Commandos et Fallout. Ce jeu développé par Topware Interactive (qui n'a pour l'instant à son actif - ou passif, faut voir - que le nullissime Earth 2140) vous propose de diriger trois barbouzes de l'ONU qui sont censés enquêter sur des événements mystérieux survenus dans une base secrète de l'armée russe. Cette base, appelée Gorky 17, était la réplique exacte d'une ville américaine qui servait de centre d'entraînement aux espions soviétiques. Les "événements", ce sont des créatures étranges qui vivent dans les ruines de la ville et empoisonnent tous les humains qui s'approchent de trop près. On retrouve le côté militaire de Commandos avec des persos qui doivent tous survivre pour éviter le Game Over et Fallout pour l'aspect post-nucléaire des créatures et le système de jeu par tours. Visuellement ce n'est pas trop mal, ces photos auraient été plus réussies si la version accélérée 3D avait bien voulu se lancer. Le système de jeu paraît quant à lui un peu lourd, les armes ont une portée très faible et les contraintes de tir et de déplacements sont encore plus restrictives dans les combats que dans n'importe quel autre jeu de ce genre ; on va donc attendre calmement une version testable pour lui accorder la place qu'il mérite (si la version finale provoque des réactions plus positives que celle qu'on a reçue pour preview).

AMD LE LIÈVRE

AMD, qui a dû, contre mauvais cœur bon choix, céder sa place de fabricant du processeur le plus rapide du monde à Intel, ce dernier ayant fabriqué un Pentium à 733 MHz, a annoncé qu'il reprendrait la tête en fin d'année (il a annoncé ça début novembre, pour situer) avec un Athlon à 750 MHz, et toute une flopée de modèles encore plus rapides en 2000 (la fin du vingtième siècle), dont Thunderbird, prévu pour la mi-2000, pourvu d'un cache de niveau 2 intégré, capable d'aller taper dans le GHz (Julien, qui fait le CD-Rom de PC Soluces, est motard, il me prête des expressions). Vous voulez savoir ce qu'ils vont faire à la fin de l'année prochaine, c'est-à-dire juste avant le début du vingt-et-unième siècle ? Ils sortiront Mustang, un multi-processeur dédié grosses machines. Thunderbird, Mustang... Manque plus que la Spitfire, hein ? Eh ben la Spitfire sortira bien en 2000, et ce sera une version réduite du Thunderbird. Et pourquoi, au fait, tous ces noms idiots ? Selon le patron d'AMD : "par respect pour notre filiale allemande, nous avons décidé de ne plus utiliser des noms d'avions de guerre, mais des noms de voitures de course".

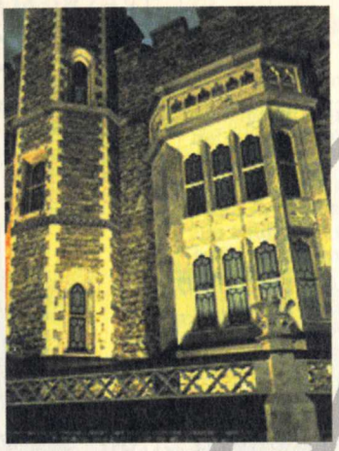
MATROX NOUS FAIT PLAISIR

Nous vous avons déjà parlé d'Off Road, un jeu de course de buggies développé actuellement par les génies de Rage Software, mais Matrox communique actuellement ces nouveaux screenshots tirant partie de l'Environmental Bump Mapping de la Matrox G400. Effectivement, il faut bien reconnaître que lorsqu'elle est activée, cette fonction rend les images très spectaculaires. Reste à voir ce que donnera le jeu en espérant qu'il soit à la hauteur de la réputation de l'équipe de développement.

KASPAROV CONTRE LA PETITE PLANÈTE

Après s'être fait battre par l'ordinateur Deep Blue d'IBM, Kasparov a participé à une partie d'échecs organisée par Microsoft sur son site multijoueur Zone.com avec comme adversaire une "World team" de 32000 joueurs qui votaient pour chaque coup avec en plus les conseils du grand maître Danny King et de jeunes champions d'échecs. Là où l'affaire se corse, c'est que de nombreux joueurs ont protesté contre la qualité de l'échiquier électronique de Microsoft (buggué ?) et le vote qui était trop influencé par les conseillers. Voilà donc 32.000 personnes qui rejoignent d'un coup le rang des anti-Megalosoft. Bonne opération, non ?

SALE TRAÎTRE !



Dreamcatcher, une petite boîte de développement, prépare en ce moment un jeu d'aventure genre QuickTime VR se déroulant dans la Tour de Londres. On y joue un agent gouvernemental devant remplacer la Couronne par une fausse dans le but d'éviter qu'elle ne se fasse voler. Il faudra s'introduire dans la place en évitant les gardiens, en toute discrétion, et désactiver l'alarme. On ne disposera que de douze heures pour remplir cette mission, et l'on espère que la durée de vie sera plus conséquente que cela...

TOMB RAIDER JUSQU'À PLUS SOIF

Qu'est-ce que Tomb Raider sinon un truc à faire du fric ? Un jeu, allez-vous répondre. Certes, mais c'est surtout un truc à faire du fric. La dernière preuve en date est l'arrivée d'un jeu de cartes à collectionner Tomb Raider. On ne l'a pas acheté, parce qu'à environ 150 balles le kit de départ (deux jeux pour deux joueurs) et à 30 F le paquet de cartes supplémentaires, ça fait cher la curiosité. En outre, on a suffisamment critiqué les autistes faisant la queue devant l'Œuf Cube à Paris (et qui se foutent probablement de savoir quand finit le XXe siècle et quand commence le troisième millénaire) pour ne pas entrer dans leur trip.

DIABLO II ENCORE REPOUSSÉ

Blizzard ne prévoit pas de sortir le très attendu Diablo II avant la fin de l'année. C'est une triste nouvelle. Mais la bonne nouvelle, c'est que ce délai est nécessaire pour rendre le jeu "parfait". En effet, Blizzard sait que ce jeu est l'un des plus attendus du moment, et les développeurs ne souhaitent pas nous décevoir. De plus, ce titre est bien plus complexe que son prédécesseur, et il a fallu revoir le serveur Battle.net de fond en comble, et développer une antenne en Europe... Bref, que de bonnes nouvelles pour qui sait se montrer patient !

LES INGÉNIEURS ET LES PATRONS D'ABORD

Eric Benhamou, patron de l'entreprise 3Com qui cumule un chiffre d'affaires de 36 milliards de francs en vendant des cartes réseau et autres produits télécoms, s'est dit inquiet de l'avenir de notre société à cause de la progression fulgurante des technologies de l'information et de la communication. Il craint la mise en place d'une société déshumanisée et invivable. Les rats quittent le navire ?

LÀ OÙ Y A L'ABORIGÈNE...

On vous avait parlé il y a quelques mois des Maoris de Nouvelle-Zélande qui réclamaient leur part de la bande de fréquences des 2 GHz, qui devait être mise aux enchères, en arguant d'un traité de 1840 leur attribuant la totale jouissance des terres et de leurs "taongas" ("biens précieux" en Maori) (je parle couramment Maori, si vous avez un problème, vous me demandez). Un comité constitutionnel avait suggéré le report de la mise en vente en attendant que le gouvernement traite avec les Maoris. Le gouvernement vient de trancher : même s'il y a un débat autour du thème « les ondes électromagnétiques sont-elles comprises dans les taongas ou non », on finira inévitablement par convenir que non, personne en 1840 ne pensait aux ondes en écrivant ce traité, les ondes ne sont pas des taongas, et on a donc le droit de les vendre. En conséquence, et pour gagner du temps, on saute le débat inutile et on les vend le 15 novembre. D'autres questions ?

UN NOUVEAU RPG SUR PC

Volition, les génies à l'origine de la série Freespace (démentielle), préparent pour la fin 2000 (dernière année du XXe siècle, je le rappelle) un jeu de rôles baptisé Summoner et qui s'annonce incroyablement beau (mais je suis de parti pris). On y cherchera un anneau d'invocateur à travers un monde Heroic Fantasy. Bon, on attend (on a le temps).

NEWS

ULTIMA IX : LES IMAGES

Et voici trois nouvelles captures d'écran de Ultima : Ascension, le prochain jeu d'Origin qui s'annonce, comme à l'accoutumée, long, complet, touffu, complexe, génial, ardu, beau, en 3D...

LES HAMSTERS ONT PEUR

Voilà une info bizarre qui m'a demandé pas mal de recherches. Il existe une forme de fétichisme que les anglophones appellent le "crushing", qui consiste à faire écraser des choses par des femmes vêtues de talons aiguilles (il faut bien comprendre que toute l'excitation vient du fait que ce sont les talons qui écrasent les choses. Si par exemple une femme vêtue de talons aiguilles écrasait une chose avec son poing, ça n'aurait pas du tout le même effet). Généralement, les choses en question sont de la nourriture (fruits, légumes, paquets de bonbons...) ou des objets (canette de soda, boîte d'allumettes...). Mais depuis quelques mois, une nouvelle variante de cette perversion a fait son apparition, connaissant une expansion rapide à la faveur d'Internet : le crushing de petits animaux (hamsters, souris...). Un député américain, indigné devant l'abondance de vidéos de ce type sur Internet, a fait un texte de loi et l'a fait passer à l'Assemblée à la majorité écrasante pour interdire ce type d'abus. Reste à passer au Sénat et à la Maison-Blanche, et les hamsters pourront enfin dormir tranquilles, dans leur petit nid de sparadrap douillet.

FAUT BIEN EN PARLER...

Tiens, voici la version "saison 1999/2000" de l'Entraîneur 3, le jeu, ou plutôt la simulation économique de foot d'Eidos. Les graphismes et les animations s'annoncent toujours aussi tristounets, mais là n'est pas le point fort du jeu. Les amateurs (il y en a) seront à la fête. Notez que ce n'est peut-être pas le dernier du millénaire...

STRAßE DER SIMSTADT

JoWood est un éditeur d'outre-Rhin, à l'instar de Blue Byte, spécialisé dans les jeux de gestion (comme Industry Giant). Leurs deux prochains titres sont FrontierLand et Traffic Giant. Le premier se rapproche de Railroad Tycoon, et le deuxième de Sim City. Sortie prévue respectivement en mars 2000 (donc toujours XXe siècle) et fin d'année (donc bientôt).

Sega fait actuellement l'objet d'une enquête de la commission anti-monopole japonaise. La compagnie aurait abusé de sa position dominante pour s'assurer que les boutiques ne vendaient pas la Dreamcast au-dessous du prix minimum recommandé.

ESCROQUERIE AUX ENCHÈRES

Alors que les sites de ventes aux enchères sur Internet se multiplient, les escroqueries en font autant : il y a eu plus de 5000 plaintes aux USA sur les six premiers mois de l'année, autant que pendant toute l'année précédente. Et c'est probablement inférieur aux chiffres réels, car les sommes en jeu sont souvent de petits montants et les gens ne portent pas plainte. Pour l'instant, un seul homme a été condamné pour ce motif, un Américain qui sera incarcéré pendant quatorze mois. Les modalités de l'escroquerie sont toujours les mêmes : faux nom, adresse e-mail anonyme, le vendeur passe son annonce d'un cybercafé puis appelle l'acheteur au téléphone pour montrer sa bonne foi, il se fait envoyer un chèque à une adresse postale ou bidon, et disparaît. Ce qui est étonnant, c'est que les gens qui passent leur temps sur des sites de ventes aux enchères n'ont même pas l'idée d'aller à Drouot, qui est un lieu public, et où les escroqueries de ce genre n'ont pas cours.

TOUS FICHÉS

Après Intel et ses processeurs marqués au fer rouge qui permettent d'identifier un utilisateur sur le Net, nos chers informaticiens-flicards pensent sérieusement à renforcer le protocole IP pour rendre les adresses Internet permanentes. Je m'explique : quand vous vous connectez à Internet, votre provider vous donne une adresse IP, une sorte de numéro de téléphone (je simplifie aussi) qui vous identifie. Le "problème" c'est que cet adresse IP change à chaque connexion et permet de garder un "certain" anonymat. Avec le nouveau protocole IPv6, l'adresse sera déterminée en utilisant le numéro de série de la carte réseau qui vous a permis de vous connecter. Cela aurait par exemple permis à tous les sites de commerce électronique de vous rajouter dans leur base de données à chaque connexion sur leur site et donc de recevoir des tonnes d'e-mails publicitaires. Heureusement des groupes de défense des libertés ont fait capoter le projet pour l'instant mais soyons sûr qu'une aussi bonne idée ressurgira tôt ou tard. Mieux vaut tard...

TAKE TWO : J'EN PRENDRAI DEUX !

Take-Two Interactive devrait bientôt éditer deux nouveaux jeux. Le premier, Tzar : Burden of the Crown, prévu pour le mois de février, sera un jeu de stratégie en temps réel opposant l'Europe, le Monde arabe et l'Asie. Cinq campagnes seront proposées, ainsi qu'un mode multijoueur pouvant accueillir huit protagonistes. Le second jeu est Codename Eagle, prévu en décembre, un jeu d'action 3D proposant douze missions, dans un univers parallèle où la Russie, en 1927, est devenue la force dominante en Europe. Les Russes ont longtemps été les ennemis attitrés des Américains, mais la disparition du danger qu'ils représentaient force les scénaristes à se creuser un peu les méninges. Pour fêter ça, quelques images de Codename Eagle et de Tzar.

PENDU AU BOUT D'UN CÂBLE

Nombreux sont les utilisateurs d'Internet qui attendaient le câble avec impatience en raison des prestations annoncées. Quatre mois plus tard, la colère gronde : réduction de la bande passante de chaque client par quatre en toute illégalité (la loi interdit qu'un contrat soit changé par une seule des parties) mais pas de baisse des tarifs équivalente, connexion erratique...Pour en finir avec ce manque de sérieux, des associations telles que LUCCAS et l'ADAC ont porté plainte. Et je ne peux résister à l'envie de vous donner l'argument de défense de Cybercâble : "c'est la faute des utilisateurs qui utilisent trop le câble". Encore quelques bourdes comme ça et le câble mourra de sa belle mort. Si vous vous sentez concerné, consultez le site de LUCCAS : http://perso.cybercable.fr/transfert

SOLAR BURST

On vient d'entrer dans la période d'éruptions solaires intenses, période qui dure trois ans et durant laquelle les installations électriques et électroniques peuvent subir des pannes dues aux orages géomagnétiques provoqués par l'activité photonique. Ce qui va donner à Cybercâble une nouvelle excuse pour justifier la mauvaise qualité de son service...

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS VHS ET DVD
SONT À GAGNER SUR LE
3615 Ciné Live

ET TOUJOURS NOTRE GRAND CONCOURS
STAR WARS™ EPISODE 1

(LE COSTUME DE DARK MAUL, LE T-SHIRT, LE JEU PLAYSTATION OU PC...)

PHOTOS NON CONTRACTUELLES - 3615 : 2,23 F/MN - CONCOURS ORGANISÉ DU 1ER AU 31 DÉCEMBRE 1999

© Lucasfilm Ltd & TM. © LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Jeux distribués par Ubi Soft.

NEWS

ENCORE DES MOTEURS

Décidément, on n'arrête plus les développeurs qui s'engouffrent tous dans la brèche ouverte par Colin McRae et Toca Touring. Le nouveau venu s'appellera STCC, pour Swedish Touring Car Championship. Ce sera donc un jeu de course dans la catégorie Super Tourisme, et il se déroulera sur six pistes aux noms imprononçables (Anderstorp, Falkenberg, Knustorp...). On pourra y piloter une dizaine de véhicules (Volvo, BMW, Peugeot, Nissan, Chrysler, Ford Alfa, Honda et Opel), qui pourront se déformer en fonction des accidents. François l'attend donc de guerre lasse, fatigué à cause des à-coups du Force Feedback.

LE BSA COSA NOSTRA

L'association BSA qui défend les droits des éditeurs en traquant les logiciels pirates, s'attaque à la région Rhônes-Alpes après la Bretagne et la Normandie. Leur méthode d'intimidation est simple : ils envoient aux 10000 entreprises de la région une lettre recommandée pour les menacer de poursuites judiciaires si elles ne déclarent pas leurs logiciels pirates. De plus les entreprises doivent répondre à un questionnaire, à défaut elles deviennent suspectes et sujettes à une "enquête" (le BSA n'est qu'une association et n'a donc pas plus de pouvoir juridique que vous ou moi). À force de continuer à vouloir faire la police, ils vont finir en prison, à côté des pirates....

L'HIVER SERA CHAUD

Intel vient de lancer la production du successeur du Pentium III. Baptisé Coppermine, ce processeur tourne pour l'instant à 733 Mhz, utilise une gravure à 18 Micron (500 fois plus petit qu'un cheveu) afin de réduire les dégagement de chaleur (actuellement les processeurs sont gravés en 25 Micron et peuvent chauffer une pièce en moins de dix minutes). Ce qui m'étonne toujours, c'est que plus la gravure est petite et la puissance élevée, plus les jeux rament. C'est l'un des mystères de l'informatique.

WWF

Une bonne nouvelle : la World Wrestling Federation, qui produit la majorité des spectacles de catch dans le monde, vient d'entrer à la bourse de New-York.
C'est un bon investissement : l'action a pris 88 % d'augmentation la première journée. Risqué cependant : le patron-fondateur de la WWF, qui contrôle cet énorme empire, continue à catcher.
Le coup de la corde à linge, une prise du crocodile, un mauvais coup sur la tête, et l'action chute !

BANDE DE GARAGE

www.garageband.com est un site dédié à l'édition musicale de talents inconnus. Chapeauté par George Martin, le producteur des Beatles, il vous propose d'envoyer vos morceaux en mp3, qui sont alors écoutés et jugés ; tous les mois, un groupe est sélectionné et gagne un contrat d'enregistrement d'un million et demi de francs. Le motto de la boîte, c'est : non à la vidéo-musique, oui à la musique tout court. Martin a même précisé : "aujourd'hui, on aime une chanson parce que la chanteuse est belle. C'est injuste pour la musique. Garageband est notre manière de lutter contre ça".

BALDUR'S GATE 2 : DES IMAGES !

Interplay, éditeur fort sympathique, pense à vous en faisant circuler ces quelques captures d'écran du très attendu Baldur's Gate 2. Jeff ne dort plus de la nuit. De toute façon, vu la quantité de boulot que lui demande Claude, il a autre chose à faire que dormir !

UN TEL BUG

Ça fait plusieurs mois qu'on attend le chipset Intel 820, qui permettra enfin aux cartes-mères d'utiliser véritablement les performances des processeurs Pentium III (jusqu'ici bridés par les chipsets dépassés vendus avec les cartes-mères actuelles). Eh bien on continuera d'attendre car Intel a rencontré de nombreux bugs et des incompatibilités avec les nouvelles barrettes mémoires Rambus. Si j'étais eux, je ferais comme Microsoft : j'appellerais le chipset Intel 2000 et je le sortirais à grands renforts de publicité, car de toute façon on n'est plus à un bug près et puis avec celui de l'An 2000, cela passera sûrement inaperçu....

ÇA NE REND PAS SOURD

Le MP3, le format sonore compressé qui permet de diffuser "facilement" des musiques sur Internet, est devenu la première requette faite par les utilisateurs du web sur les moteurs de recherche , dépassant pour la première fois les requêtes sur le sexe. Parmi ces utilisateurs on doit sûrement trouver pas mal de sénateurs, avocats, artistes et maisons de disques qui n'ont pas encore compris ce que signifie cette révolution.

WINDOWS EN LOCATION

Depuis un moment, Microsoft réfléchit à un système pour remplacer l'ancien modèle de vente de logiciels (j'achète un CD, le logiciel est installé sur ma machine) par un système de location en ligne (le logiciel n'est pas sur ma machine, il est stocké chez mon fournisseur d'accès, et je suis facturé au temps d'utilisation ou au mois). Ce système sera testé dès le début de l'année prochaine aux USA. Le prix de facturation est pour l'instant inconnu, Microsoft a même avoué son indécision en précisant que la fourchette était entre 300 et 3000 F par utilisateur et par mois pour le Pack Office (Word, Excel et PowerPoint) (sachant qu'Office représente près de la moitié du bénéfice de Microsoft). L'avantage mis en avant par Microsoft est qu'un business qui se monte n'a ainsi plus d'investissement logiciel à réaliser. Le but réel est, d'une part, de lutter contre le piratage, d'autre part, d'augmenter substantiellement les bénéfices (puisque les logiciels seront loués à un prix équivalent à leur achat, alors que le prix de la fabrication et surtout de la distribution baisseront considérablement). Et les avantages et inconvénients incidents seront, dans le désordre : tout le monde aura la même version du logiciel, tout le monde aura les mêmes bugs, très peu de mémoire et de puissance processeur suffiront pour faire tourner les applications (mais toujours beaucoup pour les données, ne rêvez pas), vous serez aussi lié à Microsoft que vous l'êtes aujourd'hui à l'EDF (essayez de vous en passer, pour voir ; pourtant, autant je suis dérangé par l'idée d'être lié à Microsoft, autant l'être à EDF ne me dérange pas, question d'image, sans doute), vos moindres actions seront enregistrées quelque part dans des mémoires secrètes, et les problèmes de sécurité vont gravement empirer (avant, personne ne pouvait lire le texte que vous tapiez chez vous. Après, il devra transiter par des serveurs, où des yeux indiscrets auront beau jeu de l'intercepter). Bien, non ?

CHIFFRES

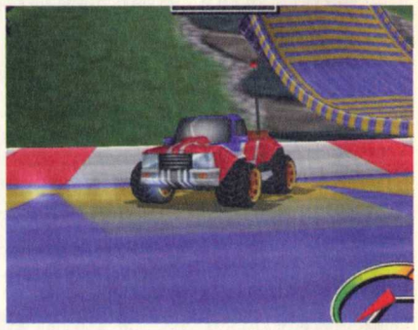
Quelques chiffres ? Selon une étude de Strategis Group, 100 millions d'Américains utilisent Internet, soit la moitié des adultes, et un utilisateur envoie en moyenne 6 e-mails par jour. Selon IDC, il y aura 500 millions d'internautes dans le monde en 2003. Selon Zona Research, deux tiers des internautes utilisent Internet Explorer (contre 40 % il y a un an). Selon WebSideStory, 15 % des internautes dans le monde utilisent AOL comme fournisseur d'accès. Son concurrent le plus proche n'en totalise que 3,4 %.

LE BSA COSA NOSTRA

L'association BSA qui défend les droits des éditeurs en traquant les logiciels pirates, s'attaque à la région Rhônes-Alpes après la Bretagne et la Normandie. Leur méthode d'intimidation est simple : ils envoient aux 10000 entreprises de la région une lettre recommandée pour les menacer de poursuites judiciaires si elles ne déclarent pas leurs logiciels pirates. De plus les entreprises doivent répondre à un questionnaire, à défaut elles deviennent suspectes et sujettes à une "enquête" (le BSA n'est qu'une association et n'a donc pas plus de pouvoir juridique que vous ou moi). À force de continuer à vouloir faire la police, ils vont finir en prison, à côté des pirates....

FRANÇOIS BAVE

On ne le répètera jamais assez : François a un gros problème avec les voitures. Il ne peut pas apercevoir une Subaru Impreza sans devenir catatonique pendant trente secondes (cinquante si c'est la version Break). Mais ça marche aussi avec les modèles réduits radiocommandés. Il est donc devenu fou à la vue de Stunt GP, le prochain jeu de course de modèles réduits signé Team 17/Hasbro Interactive, à sortir aux alentours du mois de mars 2000 (qui ne sera pas la première année du XXIème siècle). 24 circuits et 4 classes de voitures seront proposés, et l'on trouvera des bonus sur la piste, comprenant des obstacles, des rampes de saut, des parcours de nuit... Il sera possible de participer à plusieurs types de course (championnat, cascade, time trial, freestyle...) et d'améliorer son véhicule grâce à l'argent remporté lors des victoires. En attendant sa sortie, on éponge François...



EN ATTENDANT LA WEB CAM

Grâce à Internet et la justice américaine toujours aussi merveilleuse et imaginative, on peut maintenant s'informer très précisément sur la peine de mort. La Cour Suprême de Floride a en effet diffusé sur son site des images atroces de l'exécution d'Allen Lee Davis sur la chaise électrique . Le point de vue de la justice était de faire peur aux criminels potentiels (qui sont tous branchés, comme nous le savons tous). La réaction de millions d'internautes fut cependant très différentes : l'horreur des photos suscita de nombreuses protestations et apporta de l'eau au moulin des mouvements anti peine de mort. Comme quoi une idée répugnante peut avoir des effets bénéfiques.

MICROSOFT

Microsoft va devenir un acteur de premier plan dans le domaine des jeux vidéo.

ON EST PARTIS À UNE PRÉSENTATION MICROSOFT. ON A PRÉFÉRÉ NE PAS TROP PARLER DES DÉBOIRES DE BILL AVEC LA JUSTICE AMÉRICAINE, ÇA AURAIT ÉTÉ MAL PLACÉ ET HORS SUJET. ON ÉTAIT VENUS VOIR DES JEUX. MAIS FINALEMENT, ON EN EST ARRIVÉS À LA MÊME CONCLUSION QUE LA JUSTICE AMÉRICAINE : MICROSOFT VA DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE, MÊME DANS LES JEUX. *Léo de Urlevan*

Starlancer

Starlancer, c'est une magistrale claque pour tous les joueurs qui apprécient la simulation spatiale. On l'a vu tourner, on n'a jamais rien vu d'aussi beau. Rien que ça...

Pour EN AVOIR Le Cœur NET

Allez sur
http://www.digitalanvil.com
Le site officiel du développeur. Toute une partie est consacrée au film Wing Commander.

Vous avez aimé les Wing Commander, les Privateer et autres X Wing ? Vous vous retrouverez à attendre ce jeu comme certains attendent en ce moment Diablo II ou d'autres attendaient, il y a encore quelque temps, Age of Empires II.
Il semblerait que Starlancer reprenne les meilleurs éléments des jeux de simulation spatiale pour en faire un jeu extrêmement complet. Mais ce n'est pas une copie conforme des autres jeux, loin de là. Il suffit de regarder les images pour se rendre compte que c'est du jamais vu. Et encore, vous ne l'avez pas vu tourner ! Il suffit de choisir une caméra focalisée sur un vaisseau pour se dire que l'on a franchi un pas dans le domaine des simulations.
L'histoire se déroule dans un futur proche où une Alliance vient d'être créée entre Américains, Anglais, Russes et Chinois pour conquérir le sys-

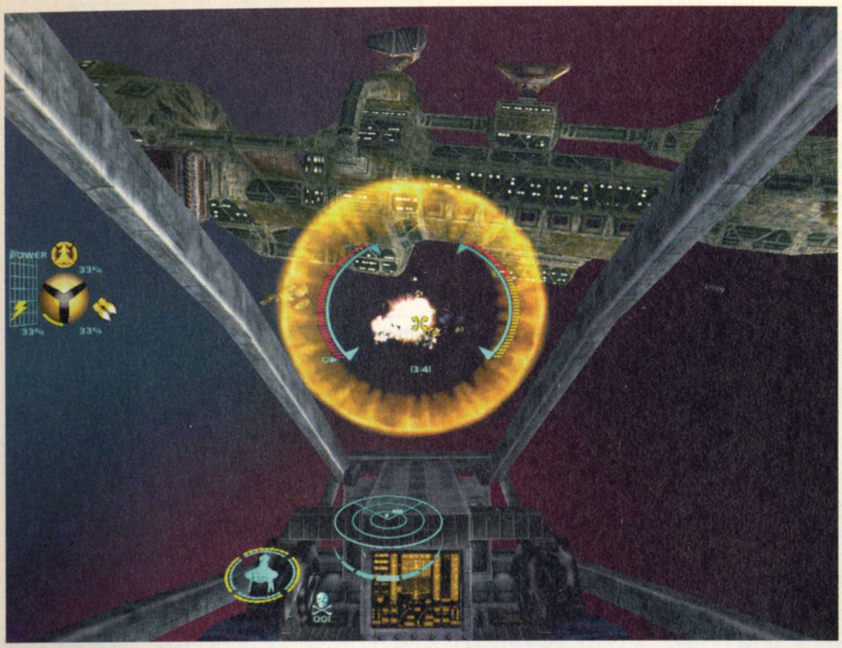
Des missions qui s'autogèrent

tème solaire et ses ressources. Malheureusement, des ennemis arriveront bien vite, empêchant cette alliance un peu farfelue de prospérer en paix. Dans chaque mission, il y aura des combats.
Vous pourrez piloter une douzaine de vaisseaux différents et rencontrer quatre-vingt objets spatiaux différents, du simple chasseur au croiseur gigantesque, en passant par les portes d'hyperespace.
Dernière petite info : Qui est à l'origine (c'est le cas de le dire) de ce projet ? Chris Roberts, le célèbre créateur des Wing Commander. L'histoire, le background et les rebondissements seront toujours aussi intenses, mais cette fois-ci, on aura sans doute un moteur de jeu digne de ce nom.
On retrouve également quelques éléments des simulations spatiales de LucasArts comme les X Wing. C'est manifeste sur la répartition de l'énergie. Grâce à quelques commandes, on fait passer la puissance des moteurs dans les boucliers ou les lasers, et vice versa, et ainsi de suite. Avec une douzaine de vaisseaux à piloter et une vingtaine d'armes disponibles (avec des contre-mesures), on est en plein dans cet univers qu'est celui de la guerre des étoiles, avec des vaisseaux qui ne sont que des pierre-papier-ciseaux (Vous connaissez ce jeu ? Le papier recouvre la pierre, la pierre casse les ciseaux et les ciseaux coupent le papier). Chaque vaisseau est supérieur à un autre mais un troisième lui est obligatoirement supérieur. C'est la base de tout jeu de stratégie.
Bref, avec tout cela, on devrait avoir le jeu de simulation spatiale le plus complet qui soit. La seule ombre au tableau, c'est qu'il va falloir attendre un petit peu. C'est encore plus dur pour nous qui l'avons vu tourner...

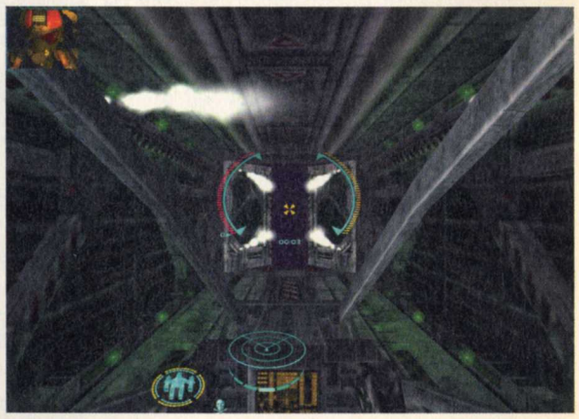
GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR DIGITAL ANVIL / MICROSOFT
SORTIE AVRIL 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE WING COMMANDER, X WING ALLIANCE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES WING COMMANDER 4, PRIVATEER II

PREMIÈRES IMPRESSIONS

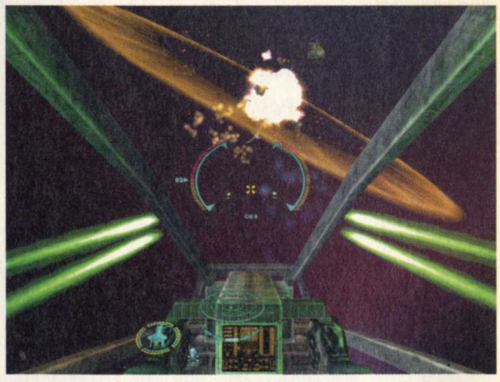
- LA PLUS BELLE SIMU SPATIALE JAMAIS VUE
- DES MISSIONS À REBONDISSEMENTS
- UNE HISTOIRE COHÉRENTE
- UN MODE MULTIPLAYER EN BÉTON
- UNE COMPRESSION VIDÉO TROP ÉLEVÉE



Choix d'un vaisseau.



Oui ! C'est le moteur du jeu !



Intérieur du vaisseau-mère.

On croise de très gros vaisseaux.

Les explosions sont magistrales.

Crimson Skies

Microsoft a racheté Zipper Interactive. Du coup, on va encore être obligé de dire du bien de Microsoft ; Zipper a en effet créé la série des Mechwarrior. Pourquoi ils rachètent pas Titus, qu'on dise un peu de mal. Allez Bill, deux, trois actions pour Titus...

Pour EN Avoir Le Cœur NET

www.crimsonskies.com
Pour en savoir un peu plus sur le jeu de plateau

Crimson Skies est tiré d'un jeu de plateau mais rassurez-vous, le jeu ne consiste pas à déplacer des pions, c'est de l'action pure et dure.
Les auteurs du jeu de base ont dû se dire un jour : tiens, et si on refaisait le monde différemment. Et si, au lieu d'avoir développé l'automobile à outrance au début du siècle, c'était l'aviation qui avait pris le dessus. On n'aurait pas eu de routes et les villes américaines n'auraient pas été reliées entre elles. Et l'aviation aurait pris une autre dimension, tout de suite plus extravagante. Crimson Skies se déroule en 1937, dans ce contexte. Les avions sont à peu près similaires aux avions de la seconde Guerre mondiale si ce n'est qu'ils ont tous des formes plus extravagantes les unes que les autres.
Les protagonistes de ce jeu sont des pirates de l'air, des pilotes privés, des militaires. On trouve des transports de personnes (des zeppelins évidemment). De vous et de vos équipiers dépend tout le commerce du pays. Les missions sont variées, ce n'est pas simplement du shoot. Par exemple, vous devrez récupérer un type qui se trouve sur un train. Le graphisme est très joli et tout est magnifiquement animé.

Quand je vous dis que les avions sont originaux...

On doit très souvent protéger les zeppelins.

L'étoffe des héros...

Les villes possèdent beaucoup de bâtiments.

Premières Impressions

- Un univers original
- Des missions variées
- Un jeu très fun

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR ZIPPER INTERACTIVE / MICROSOFT
SORTIE SEPTEMBRE 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE COMBAT FLIGHT SIM
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES LA SÉRIE DES MECHWARRIOR

Pour EN Avoir Le Cœur NET

Allez sur :
http://microsoft.com/games/motocross2
C'est le site officiel.

Motocross Madness 2

La suite de Motocross Madness arrivera cette année. C'est splendide, encore plus fun, encore plus fou et les quelques petites lacunes du premier ont été gommées. On se demande ce qui va nous déplaire là-dedans.

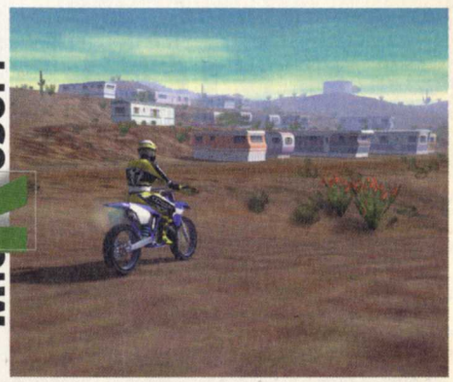
Cela, je sens que ça va être des heures de boulot de perdues à la rédaction. Bien que nous ne soyons pas de farouches motards à la rédaction, on avait tous accroché sur le premier Motocross Madness. Tout le monde y était allé de son petit essai, avec ou sans joypad spécial. Le résultat avait été unanime et il a eu la note méritée. Cependant, on aurait aimé quelques petits trucs supplémentaires. Là aussi, on pensait tous à des décors un peu plus vivants. C'était le seul reproche que l'on pouvait lever. Motocross Madness 2 semble pallier ce problème et rajoute d'autres choses auxquelles on n'avait même pas pensé.

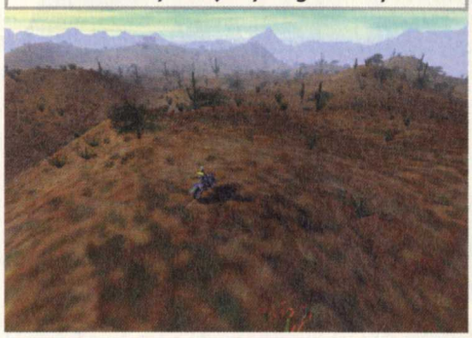
Question objets, on est vraiment servi. Les routes que vous aurez à parcourir sont en effet jonchées de cinquante mille objets en 3D. Ils sont évidement plus ou moins importants. Cela va du simple petit buisson qui ne vous fait même pas tomber jusqu'aux caravanes, des flamants roses, des avions (dont on peut même se rapprocher très fort dans certains cas !), des voitures...

L'autre grande trouvaille de Microsoft, c'est d'avoir apporté la notion d'argent aux compétitions. On pourra ainsi upgrader sa moto sur de nombreux points en ayant remporté des victoires ou trouvé des sponsors.

Sur le plan du jeu, on retrouvera avec plaisir toutes les compétitions habituelles et la nature des terrains se fera plus sentir que dans le premier car on trouvera de la glace, par exemple. On attend ainsi impatiemment le bain de boue.

On peut sauter de caravane en caravane.





Les cartes sont quatre fois plus grandes qu'avant.

Microsoft va devenir un acteur de premier plan dans le domaine des jeux vidéo.

Premières Impressions

- Un univers enrichi.
- Des cascades encore plus impressionnantes.
- Plus difficile ?

GENRE SPORT
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR MICROSOFT
SORTIE JUIN 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE MOTOCROSS MADNESS

Vidéo sur le CD

FINAL FANTASY VIII

Stéphane

À L'INSTAR DE SON PRÉDÉCESSEUR, LE MAÎTRE ÉTALON INCONTESTÉ DES JEUX DE RÔLES SUR CONSOLE ARRIVE TRÈS BIENTÔT SUR NOS PC. UNE VISITE CHEZ SQUARESOFT INC., PRÈS DE LOS ANGELES, LÈVE LE VOILE SUR LES NOUVEAUTÉS ET LES SURPRISES DE CE NOUVEL OPUS.

GENRE JEU DE RÔLES (RPG)
DÉVELOPPEUR SQUARESOFT
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DATE DE SORTIE MI-FÉVRIER 2000
Adresse Internet :
http://www.squaresoft.com

Avec plus de deux milliards de francs de chiffre d'affaire annuel, Squaresoft est, un des leaders du marché.

Depuis le tout premier des épisodes de la saga, deux repères inhérents à l'esthétisme et à la gestion de la magie ont accompagné tout du long les sept premiers Final Fantasy. Les personnages, tout d'abord, abandonnent radicalement leur aspect SD (Super Deformed), pour se voir (enfin ?) représentés avec des proportions autrement plus "hu-maines", en parfaite adéquation avec l'ambiance néo-Heroïc Fantasy, qui sert toujours d'"habillage" à l'aventure. Autre lien rompu avec le passé, celui unissant les personnages et l'art mystique. L'obtention de sorts magiques est maintenant du domaine du larcin, puisque vous devez les dérober aux ennemis lors des phases de combat, et ainsi utiliser leur propre magie contre eux. Les recharges en sorts se font soit en commettant de nouveaux "emprunts", soit en puisant directement dans des fontaines magiques prévues à cet effet. L'évolution la plus marquante de vos personnages provient des Guardian Forces (les GF) qui sont, en fait, les entités magiques surpuissantes, déjà présentes dans FF VII. Suivant les "habilités" apprises et les associations directes avec les sorts dits mineurs, les capacités de résistance, d'attaque ou d'apprentissage de vos personnages se trouvent modifiées.

Une réalisation inégale, passant du sublime au médiocre

Les évolutions techniques dans le domaine des cartes 3D impliquent que l'on soit habitué à jouer en haute résolution par rapport aux consoles. C'est ainsi en 640X480 que s'affichent les personnages, les Guardian Forces et divers sorts magiques du jeu. On apprécie alors avec une délectation non feinte les phases de combat du jeu, dont le tableau est de surcroît agrémenté fort souvent d'effets pyrotechniques, parfois légèrement surfaits mais au final diablement efficaces. Quant aux nombreuses cinématiques en images de synthèse et surtout en plein écran, elles rivalisent de fluidité et de couleurs chatoyantes, damant d'ailleurs le pion aux originales puisque disposant d'une meilleure résolution. Par ailleurs, les décors de fond, lors des phases de recherche et d'exploration, ont conservé la résolution originale de la PlayStation (à savoir du 320X240 !), donnant ainsi un contraste visuel quelque peu dérangeant, qui brise l'harmonie graphique que l'on attendait légitimement. Mais rassurez-vous toutefois, Final Fantasy VIII atteint des sommets graphiques surprenants, avec comme il se doit un enchaînement parfait entre les scènes cinématiques et les séquences de jeu à proprement parler.

Un passage de témoin difficile et pourtant réussi

Jusqu'à présent, les lignes "scénaristiques" des Final Fantasy évoquaient les rapports amoureux de façon détournée, avec la pudibonderie si chère aux Japonais. Comme pour signifier de manière plus prononcée la maturité de ce dernier épisode, les émois et peines de cœur des protagonistes principaux deviennent un des

Les jeux dans le jeu

Un jeu de cartes, à la croisée de la bataille et des dominos, permet de récupérer de nouvelles magies, mais aussi d'augmenter leur puissance propre. Très simple d'accès et particulièrement fun, il est en outre essentiel pour développer son personnage. Absent de la version consoles (européenne et américaine s'entend), ce jeu basé sur la capture des Chocobos, est certainement le plus intéressant, car de nouveaux GF sont désormais disponibles, une fois les Chocobos importés dans ce minijeu.

Pas très content d'être dérangé, ce GF, d'humeur bouillante même...

Une des limites dévastatrices de Squall.

L'histoire des Final Fantasy

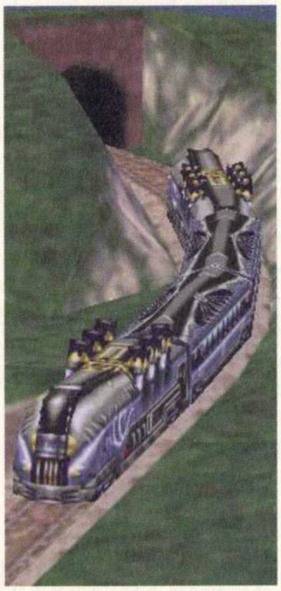
Le tout premier épisode a vu le jour fin 1987 au Japon, sur l'équivalent de la console NES de Nintendo (une 8 bits). L'immense succès amena le second opus de la série un an plus tard, puis un troisième, toujours sur la même machine l'année suivante (en avril 1990). S'ensuivirent les épisodes IV, V, et VI sur la 16 bits de Nintendo (en 91, 92 et 94), et finalement les deux plus gros succès de la série avec Final Fantasy VII et VIII sur PlayStation

La saga des Final Fantasy totalise plus de 25 millions d'exemplaires vendus

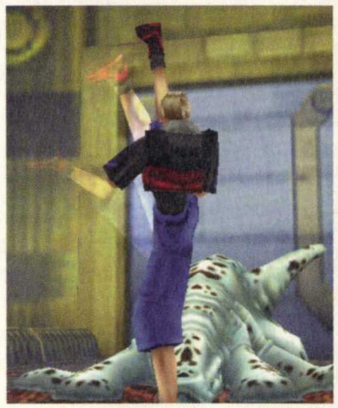
points d'orgue de l'aventure. Rassurez-vous toutefois, car rien de tout ça n'est traité façon "roman-photo", bien au contraire, puisque cela renforce un peu plus le caractère dramatique et torturé de certains personnages, tel le héros, Squall Leonhart, ténébreux et solitaire au possible.

Parallèlement, la trame de fond table sur plusieurs plans, mêlant le mystique et les conflits armés au sein d'un univers soumis à un chaos permanent, avec une attention particulière concernant l'importance d'une évolution sociale dans cette société en perdition. Au vu de tous ces remaniements, il convient d'admettre que Final Fantasy VIII tourne définitivement la page avec ses aînés et aspire à toucher un public plus adulte et mature, désireux d'évoluer dans une aventure dont les tenants et les aboutissants relèvent autant du fantastique magistralement mis en place que de la teneur profondément humaine de ses valeurs intrinsèques. Le début du nouveau millénaire s'annonce donc sous les meilleurs auspices, avec ce Final Fantasy VIII sûrement appelé à tenir la dragée haute aux poids lourds du genre sur PC.

Briefing général avant de partir en mission.

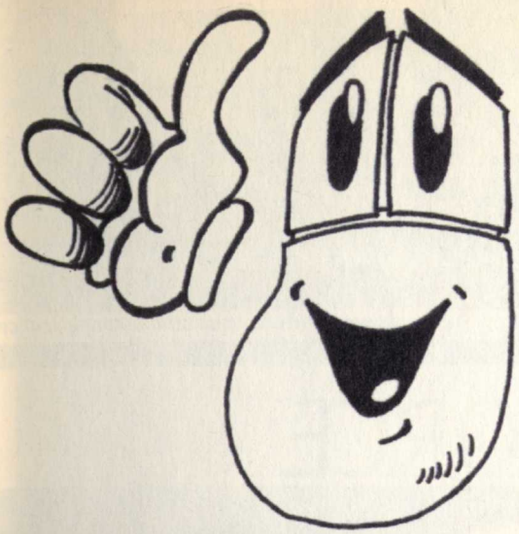


Eh oui, l'ennemi aussi a du répondant !



La Résolution du temps de travail

COMME IL A ÉTÉ EXPLIQUÉ AILLEURS DANS CES PAGES, FINAL FANTASY VIII EST UN JEU PROPOSANT DEUX RÉSOLUTIONS DIFFÉRENTES : 640X480 ET 320X240. CHOSE SURPRENANTE, CES DEUX AFFICHAGES FONCTIONNENT ENSEMBLE ET S'APPLIQUENT RESPECTIVEMENT À TOUS LES ÉLÉMENTS EN 3D TEMPS RÉEL ET AUX DÉCORS "POSÉS" EN ARRIÈRE-PLAN. SI CES CHIFFRES NE VOUS ÉVOQUENT PAS GRAND-CHOSE AINSI PRÉSENTÉS, JETEZ UN COUP D'ŒIL AUX PHOTOS REPRENANT DES SCÈNES DE RECHERCHE POUR MIEUX COMPRENDRE QUE CE CHOIX NUIT À UNE BONNE COHÉSION ENTRE LES DIVERS ÉLÉMENTS GRAPHIQUES DU JEU. SI POUR LES PERSONNAGES ET TOUT CE QUI EST EN MOUVEMENT LA RÉSOLUTION EST ACCEPTABLE (EN COMPARAISON AVEC LES DERNIÈRES PRODUCTIONS DU MOMENT) ET CONVIENT SANS PROBLÈME, LE FAIT D'AVOIR LAISSÉ LA RÉSOLUTION D'ORIGINE LAISSE PERPLEXE QUANT AUX VÉRITABLES EFFORTS MIS EN ŒUVRE PAR L'ÉQUIPE DE CONVERSION. D'APRÈS LEURS DIRES, LES DEUX SEULES SOLUTIONS TROUVÉES POUR CHANGER CET ÉTAT DE FAIT SONT LOIN D'ÊTRE VIABLES. LA PREMIÈRE CONSISTERAIT À DOUBLER LA RÉSOLUTION DES DÉCORS DE LA PLAYSTATION, CE QUI N'AURAIT FAIT QU'EMPIRER LES CHOSES (CE DONT TOUT LE MONDE CONVIENT), PUISQUE QU'UN SIMPLE DOUBLAGE DES LIGNES AURAIT DONNÉ UN ASPECT "ÉTIRÉ" ENCORE PLUS DISGRACIEUX QU'AUPARAVANT. SECONDE ÉVENTUALITÉ : RETRAVAILLER CHAQUE DÉCOR UN PAR UN, EN LES REDESSINNANT DONC ENTIÈREMENT, CE QUI, TOUJOURS D'APRÈS L'ÉQUIPE, DEMANDERAIT UNE SOMME DE TRAVAIL ET UN INVESTISSEMENT HUMAIN NON ENVISAGEABLES À L'HEURE ACTUELLE. RESTE QUE CES ARGUMENTS AVANCÉS EN AMÈNENT UN AUTRE DE MA PART : AVANT D'ÊTRE TRANSCRITS SUR LA PLAYSTATION, EN FONCTION DE LA RÉSOLUTION DE LA CONSOLE, CES MÊMES DÉCORS ONT ÉTÉ CRÉÉS SUR DE PUISSANTES STATIONS DE TRAVAIL ; SQUARESOFT JAPON DOIT DONC BIEN POSSÉDER CES ORIGINAUX, QUI POURRAIENT TOUT SIMPLEMENT ÊTRE BAISSÉS LÉGÈREMENT EN RÉSOLUTION POUR ÊTRE APPLIQUÉS À LA VERSION PC. NE VOUS MÉPRENEZ PAS CEPENDANT SUR CE PETIT MOT D'HUMEUR, FF VIII RESTE UN DES PLUS BEAUX JEUX DU GENRE, IL EST SEULEMENT DOMMAGE QU'IL N'UTILISE PAS TOUTES LES POSSIBILITÉS DE NOS CARTES GRAPHIQUES !...



à AIX EN PROVENCE

CLIC!.GAMES

votre SPÉCIALISTE DU PC

LE CHOIX
- les dernières NEWS
dans les meilleurs délais
- des jeux RÉCENTS d'occasion

L'EXPÉRIENCE
- 15 années de jeux vidéo

LES CONSEILS
- de vrais hardcore gamers
à votre disposition

JEUX ET MATÉRIEL
neuf et occasion

TESTEZ AVANT D'ACHETER
jeux/périphs/matos
GRATUITEMENT

Une équipe à votre écoute
pour vous orienter selon
- vos besoins
- votre budget

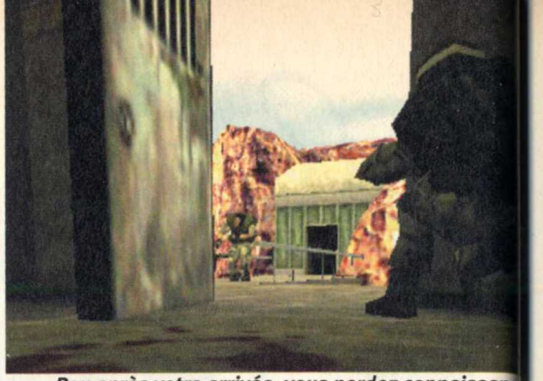
DEVIS IMMÉDIAT ET GRATUIT
par téléphone / fax / e-mail

Possibilités de VPC - nous contacter !

13100 AIX-EN-PROVENCE
5, rue Lisse des Cordeliers
Tél. 04 42 91 30 30 Fax 04 42 91 30 31
e-mail : clicgames@pacwan.fr

Vidéo sur le CD

OPPOSING FORCE



Peu après votre arrivée, vous perdez connaissanc

HALF-LIFE ? ON N'EN PARLE JAMAIS DANS PC SOLUCES. VOUS SAVEZ, C'EST UN DOOM-LIKE SORTI DEPUIS UN AN, NOMMÉ JEU DE L'ANNÉE PAR CINQUANTE PUBLICATIONS, TROIS FOIS RIEN. OPPOSING FORCE ARRIVE, IL COMMENCE LÀ OÙ FINISSAIT HALF-LIFE.

Luis

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR GEARBOX SOFTWARE/HAVAS INTERTACTIVE EUROPE
SORTIE FIN DE L'ANNÉE
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE HALF LIFE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES AUCUNE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- AUSSI PRENANT QU'HALF-LIFE
- PLUS DUR QU'HALF-LIFE
- L'INTÉRÊT DE DIRIGER UNE ÉQUIPE
- L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Si tout s'était passé comme cela, la vie de plusieurs dizaines de personnes que je connais aurait été bien différente. Ici, c'est simple, quand quelqu'un se blesse avec un tournevis, il ne peut s'empêcher de crier "Medic !". C'est grave. Alors, lorsque notre rédac chef a reçu Opposing Force, il a flippé. À la perspective d'une perte totale de productivité, il a préféré attendre les derniers jours pour confier la bombe à contrecœur. Peine perdue, ce n'était qu'une démo sans support réseau. Maintenant, je sais ce que frustration veut dire.

T'AS BEAU PAS ÊTRE BOT

Opposing Force, c'est l'autre côté de l'histoire d'Half-Life. Il ne s'agit pas d'un simple add-on. Pour commencer, c'est une aventure qui se joue en solo, contrairement à Team Fortress et Counter Strike. Et, le top, la grande nouveauté, c'est qu'elle sera fondée sur le système de classe de personnages découverts dans les titres précédemment cités. Vous suivez ? On aura des coéquipiers comme des bots mais ils seront en plus spécialisés. On pourra donc donner des ordres à une équipe de sept personnages, maximum, qui seront médecins, ingénieurs, GI's ou simples soldats. Bien entendu, en mode Multijoueur, il faudra se conformer à ce système. Vous ne pourrez pas ramasser n'importe quelle arme et vous aurez donc des compétences particulières.

C'EST GEARBOX SOFTWARE QUI A RÉALISÉ OPPOSING FORCE ET PAS VALVE, MAIS CES DERNIERS ONT SUIVI LE PROJET DE TRÈS PRÈS.

FORCE

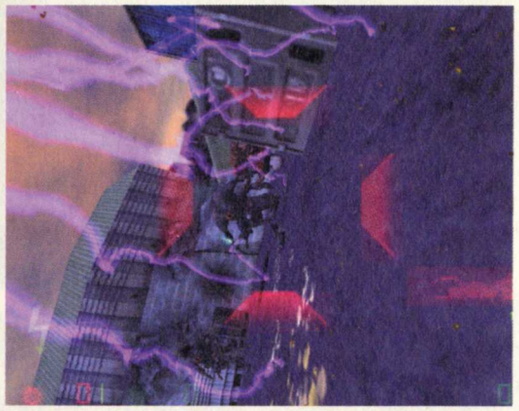
Le médecin peut vous remettre sur pied à coups de seringue et il peut également se servir d'un flingue.

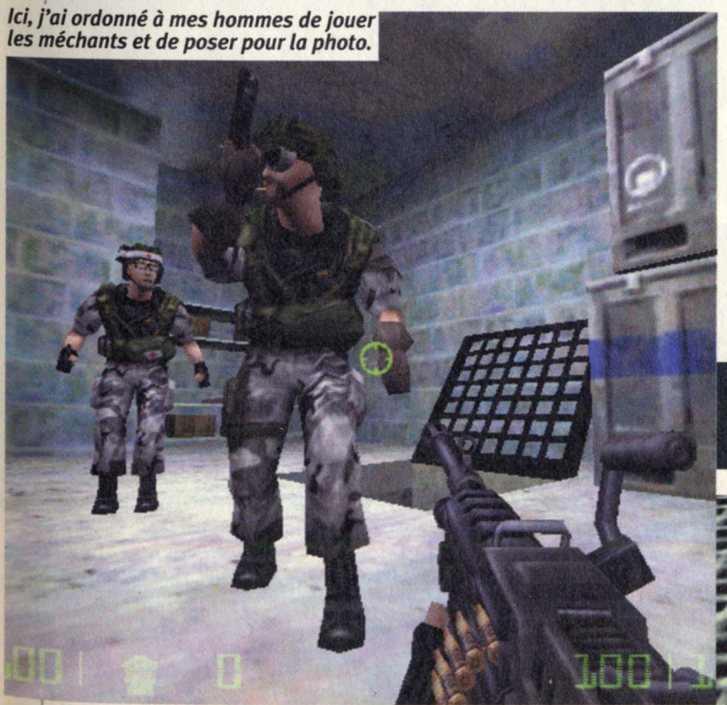
L'homme à abattre c'est lui, Gordon Freeman, mais il faudra être au bon endroit et au bon moment pour le rencontrer dans le jeu.

Le bras de ces Shock Troopers peut être utilisé comme arme.

PLUS DE MILITAIRES ET PLUS DE XEN (MAIS DU BON)

Vous vous rappelez ? La base de Black Mesa a sombré dans le chaos total. Vous étiez Gordon Freeman, un scientifique qui devait se farcir les créatures de Xen qui avaient pris la base et qui, en plus, réalisait que l'armée avait débarqué, non pas pour aider les survivants, mais pour tuer tout le monde. Opposing Force vous fera vivre l'autre histoire, celle des militaires venus faire le ménage et vous devrez buter Freeman. Vous serez le caporal Shephard et vous disposerez d'un arsenal de neuf nouvelles armes. Vous pourrez lancer des cordes et les grimper ou les descendre en rappel. Certains passages vous demanderont de jouer les tarzans et c'est plutôt coton d'aller de liane en liane. D'une manière générale, Op For promet d'être achtement dur.





Ici, j'ai ordonné à mes hommes de jouer les méchants et de poser pour la photo.

LES ARMES

Il n'y a que sept armes sur neuf dont on connaît la description. Trois armes alien : le bras d'un Shock Trooper qu'on peut ramasser et qui balance de l'énergie, une sorte de lance-roquettes alien et un Barnacle, vous savez, les bestioles qui pendouillent au plafond. Fixé sur le bras, il vous servira de grappin et attirera vos victimes comme une langue de caméléon pour les décapiter une fois rentrées.

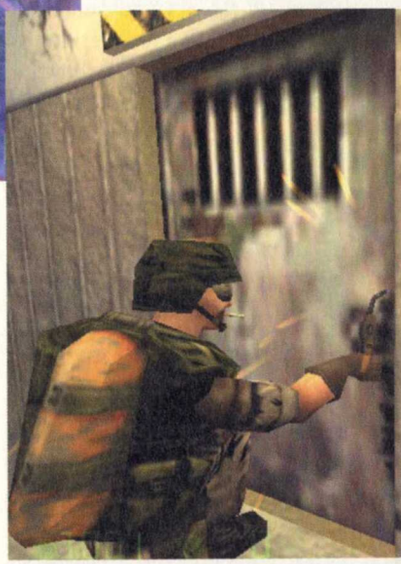
Côté armurerie classique, le gilet pare-balles se porte beaucoup cet hiver et vous aurez un casque équipé d'une vision nocturne au lieu de votre torche originale. Le pied-de-biche laisse sa place à une clé à molette, très lourde, ça fait très mal. Le Desert Eagle remplacera avantageusement votre flingue de base. Doté d'une visée laser, il fera autant de dégâts qu'un Colt Python. La M-249 Squad Automatic Weapon, une mitrailleuse épouvantablement efficace, a une cadence lourde mais bien plus précise que son prédécesseur. Enfin, avec le Displacer, vous pourrez balourder des boules de téléportation. Elles enverront tout ce qu'elles touchent ailleurs. En tir secondaire, elles vous téléporteront quelque part sur la planète Xen, en mode Solo, ou à un endroit au hasard, en Multijoueur.

SI VOUS AVEZ JOUÉ À HALF-LIFE,

Cette bestiole énorme n'est pas la plus grosse que vous rencontrerez dans Opposing Force.

Pour EN Avoir Le Cœur NET

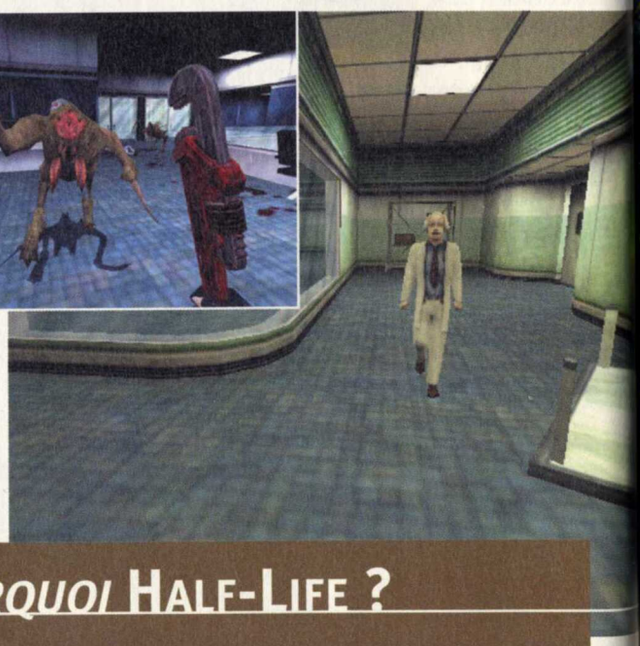
Allez faire un tour du côté de :
www.planethalf-life.com
Le site qui bouge pour tous les modes, les news, les concours et même une partie consacrée à Half-Life 2.
www.sierrastudios.com/games/opposingforce/
L'officiel mais il est bien quand même.
www.valvesoftware.com
Il devrait fournir des trucs mais, manque de bol, il était hacké quand je suis allé voir.
www.gearboxsoftware.com
Mouais, peut mieux faire, il y a quelques liens quand même.



On n'a pas encore essayé le mode Réseau mais le système des persos est proche de celui de Team Fortress, on imagine donc que ça va être vraiment bien huilé, mais, côté solo, déjà Opposing renouvelle vraiment le plaisir éprouvé dès les premières minutes d'Half-Life. On flippe, il y a beaucoup d'événements imprévisibles et l'immersion fonctionne à 200 %. Il y a toutes les chances pour qu'Opposing Force mérite le même succès qu'Half-Life.

Heureusement, l'intelligence artificielle est très prometteuse, les types vous suivent enfin vraiment et adoptent des stratégies d'attaque en groupe sans que vous ayez à vous prendre la tête. Il suffira de donner des ordres simples comme suivre, défendre une zone ou faire feu à volonté. Vos bots pourront même vous faire des signes.

En fait, c'est sûr, il y aura un Half-Life 2 mais seulement vers 2001, 2002. En revanche, un Team Fortress 2 est prévu pour mi-2000.



L'interactivité avec ces "acteurs" du jeu est encore plus troublante. Dans la démo, on trouve un toubib (il peut vous remonter le niveau de vie à coups de seringue) qu'on doit amener soigner un ingénieur blessé. Celui-ci vous aide ensuite en découpant une porte avec son minichalumeau (il l'allume avec sa clope et passe son temps à jurer, c'est trop marrant). Les représentants de Xen seront plus nombreux, il y aura normalement cinq nouvelles créatures, j'en ai rencontré trois, vous n'avez qu'à aller voir la vidéo sur notre CD, ils ne sont pas commodes.

Pourquoi Half-Life ?

Half-Life, la demi-vie, est le temps que prend un isotope radioactif pour perdre la moitié de sa masse originelle. Cela peut prendre quelques secondes comme des milliers d'années et, pour chaque nouvel isotope découvert, son "Half-Life" est le premier élément que cherchent à déterminer les scientifiques.

UN REALISME A COUPER LE SOUFFLE !

Rally CHAMPIONSHIP EDITION 2000

es 36 étapes officielles du Mobil British Rally Championship.

voitures dont la Peugeot 206 WRC la Renault Megane Maxi SRC.

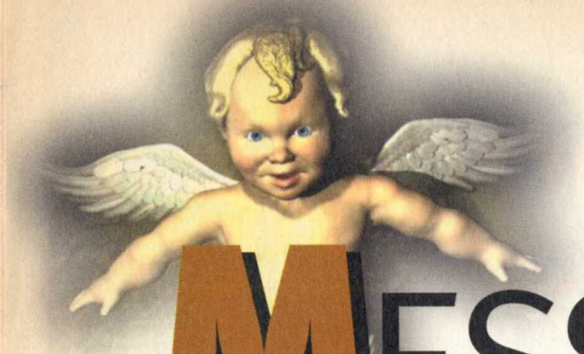
s modèles physiques ultra-réalistes.
e intelligence artificielle optimisée.
nulation, Arcade, Contre la Montre.

BIENTOT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft



Vidéo sur le CD

MESSIAH

Vu ses capacités de vol limitées, Bob doit galérer pour traverser ce type de salle.

"ET L'ANGE PRIT L'ENCENSOIR, LE REMPLIT DU FEU DE L'AUTEL ET LE JETA SUR TERRE. ET IL Y EUT DES VOIX, DES TONNERRES, DES ÉCLAIRS ET UN TREMBLEMENT DE TERRE".

Luis

En dehors du corps à corps, les affrontements sont généralement assez gores.

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE JANVIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE HERETIC 2
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES EARTHWORM JIM (1 ET 2), MDK

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- DES EFFETS SPÉCIAUX AU PRIX DE GROS.
- UN LOOK TRÈS SPÉCIAL POUR LA PLUPART DES PERSOS.
- UN CÔTÉ TRÈS BOURRIN.
- DÉMARCHE ÉTRANGE ET IDENTIQUE POUR TOUS LES PERSOS.
- PAS D'ACTION EN EXTÉRIEURS.

Pour EN Avoir Le Cœur NET

DES SITES POUR AVOIR DES INFOS COMPLÉMENTAIRES :

www.messiah.com
L'officiel ; paradoxalement ce n'est pas le plus fourni de cette liste.

www.messiahworld.telefragged.com
Le site le plus complet avec photos, FAQ, interview de David Perry et tutti quanti.

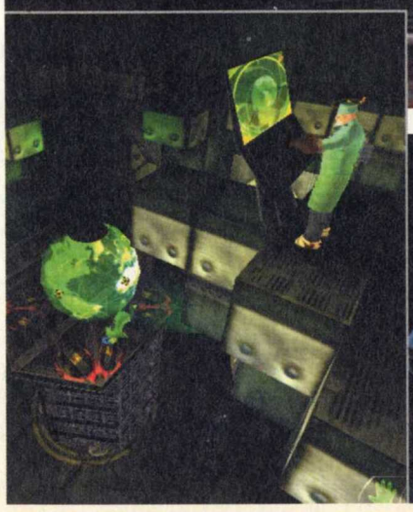
wwwmessiahpress.com
Assez complet mais vraiment très moche, il comprend un forum de discussion.

Ha, rentrer dans la peau d'une femme... Pour draguer, ça doit faciliter l'approche, mais pas forcément provoquer des ouvertures.

Messiah est à la hauteur de la description de l'Apocalypse selon Saint Jean. Une pluie d'horreurs s'abattra sur la terre mais Bob est là, ne vous inquiétez pas. Bob, c'est celui que vous attendez tous, un petit ange en apparence inoffensif qui fait parler de lui depuis environ trois ans. Et ce n'est pas près de se terminer, car à mon avis ce jeu ne va pas avoir que Famas de France sur le dos. Vous incarnez Bob donc, qui a lui-même le pouvoir d'entrer dans le corps de n'importe quelle personne. Bob doit voyager de corps en corps pour trouver les sept sceaux de l'Apocalypse et affronter l'envoyé de Satan avant qu'il ne s'en empare.

MESSIAH EST PRÉVU POUR JANVIER MAIS DANS LES PETITES ANNONCES CHEZ SHINY, ILS CHERCHENT UN PROGRAMMEUR C++ POUR LES AIDER À FINIR LE JEU, C'EST UN PEU FLIPPANT.

Visuellement c'est sympa, rien n'a changé par rapport aux premières photos qu'on a pu voir. D'ailleurs, en un sens, si ce jeu était sorti depuis un an, il aurait eu techniquement plus d'impact. L'essentiel du jeu semble se résumer à changer de corps pour changer d'arme et à tirer sur tout ce qui bouge. J'espère que ce ne sera pas trop répétitif ; wait and see.



EIDOS
INTERACTIVE

quanticdream

THE NOMAD SOUL

Au delà de cette frontière, votre esprit est sans limites

Peter's Plane

EN 4 : ☆☆☆☆☆☆/6
"Proche de la **perfection**. Un jeu **exceptionnel**."

PC Soluces : 95%
"Un titre **mythique**. Il y aura un avant et un après **The Nomad Soul**."

Joystick : 94%
"Un **grand** jeu d'aventure à ne manquer sous aucun **prétexte**."

PC Fun : 19/20
"Un pur **chef-d'œuvre** à tous les niveaux."

PC Team : 92%
"Dispose de tous les atouts pour devenir un **classique**."

Musique composée et interprétée par DAVID BOWIE & REEVES GABRELS

QuanticDream, le logo QuanticDream, The Nomad Soul sont des marques déposées de QuanticDream. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

Vidéo sur le CD

PLANESCAPE TORMENT

APRÈS L'IMMENSE SUCCÈS DE BALDUR'S GATE, L'UN DES MEILLEURS JEUX DE RÔLES SUR PC, BLACK ISLE APPORTE LES DERNIÈRES TOUCHES À PLANESCAPE TORMENT, UN JEU ENCORE PLUS ÉTONNANT.

Jeff

GENRE JEU DE RÔLES
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR BLACK ISLE/INTERPLAY
SORTIE JANVIER 99
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE BALDUR'S GATE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES BALDUR'S GATE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- L'UNIVERS DÉLIRANT ET SOMBRE.
- VISE UN PUBLIC PLUS ADULTE.
- LA PROFONDEUR DE JEU ÉTONNANTE.
- LES GRAPHISMES TRÈS FINS MAIS "GRISÂTRES".
- L'INTERFACE PEU CONVAINCANTE.
- LA DIFFICULTÉ ÉLEVÉE.

Recevoir la bêta de Planescape Torment, c'est un moment d'émotion unique et difficile à décrire : un mélange de joie et d'angoisse. Joie de pouvoir enfin essayer un jeu très attendu, angoisse d'être déçu. J'avais déjà pu voir la version "démo", mais celle-ci était bien trop limitée pour que je puisse me faire une idée précise. Rien de tel avec cette bêta, qui semble contenir tout le jeu et dont seuls les bugs viennent rappeler que ce n'est pas encore la version finale.

Dès l'intro, d'ailleurs, on se dit qu'il reste encore pas mal de choses à faire : au lieu d'une belle cinématique, on a droit à un story-board animé, comme le font parfois les cinéastes pour préparer un film. Cela donne à cette version un côté "collector" fort amusant : peut-être un jour la trouvera-t-on mise en vente à prix d'or sur le marché, comme ces Laserdiscs et DVD épuisés où l'on trouve des suppléments inédits. Mais bon, ne rêvons pas, l'industrie du jeu vidéo n'en est pas encore là. Depuis la version démo, donc, les choses ont pas mal changé. On ne peut toujours pas choisir son personnage et son apparence, puisqu'on incarne un héros unique, le Sans Nom, un homme ressuscité d'entre les morts mais totalement amnésique et presque insensibilisé à la douleur. On peut donc tout juste changer ses caractéristiques, comme dans tout jeu tiré de Advanced Dungeon & Dragons (c'est-à-dire la force, l'intelligence, la dextérité...), mais ni l'alignement ou la classe : on doit jouer un Guerrier de niveau 3.

ON PEUT ENFIN ÉCRIRE DES ANNOTATIONS SUR LA CARTE AUTOMATIQUE.

Le début de l'aventure se déroule au Mortuaire de Sigil, la ville des Portes dimensionnelles. Le

Mortuaire est un lieu sinistre au charme d'araignée enceinte (dixit un des personnages du jeu), une sorte de morgue où les morts sont ramenés à la vie pour travailler sous les ordres des Dustmen, l'une des factions de Sigil (voir encadré).

Un monde sale

Dès les premiers pas, on comprend que l'univers de Planescape Torment est d'une morbidité absolue et délirante. Non seulement on voit des cadavres en plus ou moins mauvais état sur toutes les tables de la morgue, mais à chaque discussion, on a droit de surcroît à une description souvent abjecte de l'interlocuteur.

LE JEU TIENT SUR 5 CD, TOUT COMME BALDUR'S GATE.

Au début, on se dit que c'est normal, qu'un fois sorti du Mortuaire on se prendra un bouffée d'air frais, mais Sigil est tout aussi cauchemardesque : des prostituées peu ragoûtantes, des vielles femmes livides, des monstres, des fous qui "dégagent" une odeur d'urine et de matière fécale et enfin la maladie et la mort à chaque coin de rue. Quant à l'architecture des lieux, elle n'est pas plus folichonne : on parcourt une ville baroque et industrieuse, souvent en ruine, qui semble avoir été conçue par des architectes

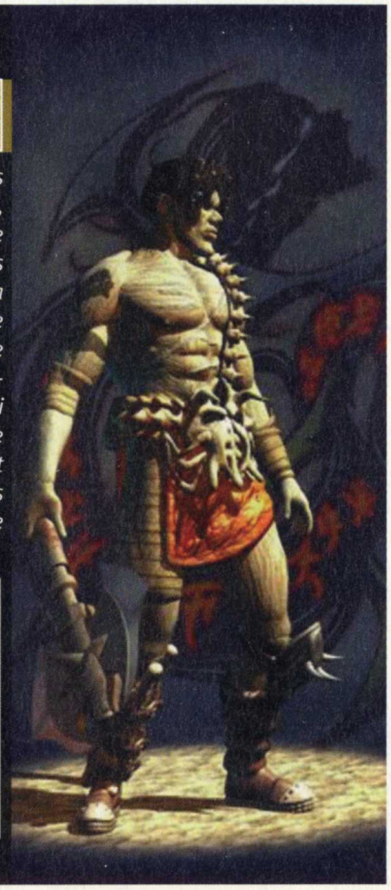
Un simple bras peut devenir une arme (et un casse-croûte pour certains).

Les portails de Sigil peuvent vous faire tomber dans des pièges.

C'est le premier endroit où l'on peut apercevoir un peu de verdure.

LES FACTIONS

La ville de Sigil subit les luttes d'influence de plusieurs factions, souvent en guerre les unes contre les autres. Certaines Factions jouent un rôle bien précis dans la ville et il vaut mieux connaître leurs motivations pour éviter de commettre des bourdes. La faction des Dustmen s'occupe ainsi de préparer les corps pour le voyage vers l'au-delà et il ne faut pas jouer les trouble-fête dans leur Mortuaire sous peine d'être envoyé ad patres.



INCOMPARABLE ?

Planescape Torment est un mélange de Fallout 2 et de Baldur's Gate, deux autres jeux de la société Black Isle. L'univers de Planescape Torment est en effet encore plus affreux et détaillé que dans le monde post-apocalyptique de Fallout 2 mais le système de jeu et l'interface sont ceux de Baldur's Gate, bien que légèrement modifiés.

déments. Les lieux sont si étranges que parfois on ne sait même plus où aller, surtout dans les taudis remplis d'immondices.
Honnêtement, tout cela finit franchement par mettre progressivement mal à l'aise et l'on rit parfois nerveusement de quelques scènes décalées à l'humour noir bien senti.

Mangez vos morts

Par exemple, le Sans Nom reçoit un message au début du jeu mais pas sur un simple papier : on lui a lacéré toute la peau du dos au couteau pour l'écrire ! Dans une autre scène, on rencontre un Collecteur (un vendeur de cadavres) qui arrache un morceau de peau du Sans Nom pour le mâcher, puis déclare qu'il n'a pas le goût de cadavre. Et le plus étonnant c'est que le Sans Nom lui propose un autre morceau de peau pour éviter au Collecteur de manger un morceau d'os, qui va servir plus tard.
Planescape Torment s'annonce donc comme une véritable révolution dans le monde des jeux de rôles, car il ne faudra pas le laisser traîner entre toutes les mains...

Difficile de s'y retrouver dans un tel dédale d'architecture.

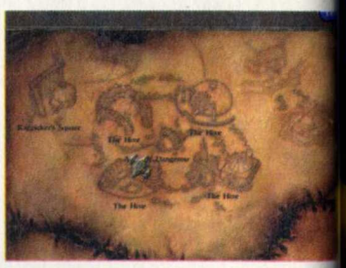
Les constructions sont rarement accueillantes.

L'inventaire est très similaire à celui de Baldur's Gate.

Les Compagnons de jeu

Ils jouent un rôle bien plus grand que dans Baldur's Gate où ils ne servaient qu'à augmenter la taille de l'équipe pour tuer les monstres plus facilement. Dans Planescape Torment, ils interviennent constamment pour donner des conseils et guider le héros. Ainsi, lors d'une conversation, Morte indique qu'il faut s'armer d'un scalpel et lorsqu'on prend ce scalpel Morte intervient de nouveau pour vous conseiller sur la manière de s'en servir. Ils peuvent aussi prévenir lorsqu'on va commettre une erreur, comme par exemple de parler à une créature réputée pour sa violence.

Morte, le crâne, est un compagnon lubrique



Pour EN Avoir Le Cœur NET

Site dédié :
http://www.planescape-torment.com/

L'ARCADE 100% ADRÉNALINE !

- 21 véhicules : de la Subaru Impreza 555 à la Renault Maxi Mégane
- Une fluidité et une jouabilité impressionnantes, dans des décors réalistes et variés
- 6 modes de jeu, avec écran splité et multijoueur (4 pilotes en réseau)
- Les sensations du jeu d'arcade enfin sur PC !

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™

CHAMPIONSHIP

SEGA PC™

empire SPORT

www.ubisoft.fr

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

Vidéo sur le CD

SOLDIER OF FORTUNE

Pour EN AVOIR Le Cœur NET

Si vous voulez en savoir plus sur Soldier Of Fortune, allez faire un tour sur :
http://www.activision.com/games/sof
http://www.ravensoft.com/

Le fusil à pompe fait de sacrés dég

RAVEN SOFTWARE VOUS PROPOSE D'INCARNER UN MERCENAIRE. EN ÉTROITE COLLABORATION AVEC LE GOUVERNEMENT AMÉRICAIN, VOUS DEVREZ DÉMANTELER UNE IMPORTANTE ORGANISATION DE TERRORISTES.

Simon

GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
SORTIE JANVIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE SIN
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES HERETIC II

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- DES MISSIONS VARIÉES.
- UN RÉALISME FLIPPANT.
- UNE BANDE MUSICALE ENTRAÎNANTE.
- UN MODE RÉSEAU INTÉRESSANT.

- UNE GROSSE CONFIGURATION POUR PROFITER PLEINEMENT DU JEU.
- MENU PRINCIPAL PAS TRÈS CONVIVIAL.

Vous traverserez cinq continents différents, qui vous permettront d'accomplir vingt-six missions explosives et captivantes. L'un des niveaux vous emmènera à Ouganda ! Vous devrez activer une bombe transportée à l'intérieur d'un train lancé à grande vitesse. L'ambiance sonore et musicale vous entraînera rapidement au cœur de l'action. Ce Doom-like "intelligent" reprend le moteur de Quake 2. Vos ennemis seront nombreux et pour bien les accueillir vous serez armé jusqu'aux dents. Tout un équipement de mercenaire sera à votre disposition (couteau, pistolet 44 ou 9 mn, fusil à pompe, fusil de sniper, B-42 berserker, raptor SMG, C4, gilet pare-balles...).

À L'ORIGINE, SOLDIER OF FORTUNE EST LE NOM D'UN MAGAZINE AMÉRICAIN DESTINÉ AUX MERCENAIRES...

"Sang pour sang " violent !

Un soin particulier a été apporté à la réalisation et au réalisme du jeu. Amateurs d'hémoglobine, vous allez être servis ! Selon les points vitaux que vous viserez, vos assaillants seront littéralement pulvérisés (têtes explosées, cervelles éclatées, membres déchiquetés etc.). Pour les âmes sensibles, une option vous permettra d'autocensurer le jeu lors de l'installation. La violence atteint son paroxysme, et il y a fort à parier que ce titre fasse parler de lui lors de sa sortie, prévue pour le mois de janvier 2000.

à Ouganda, un hélicoptère vous prendra pour cible !

Vidéo sur le CD

CREATURES 3

Pour EN Avoir Le Cœur NET

Si vous voulez en savoir plus sur Creatures 3, allez faire un tour sur :
http://www.uninorn.home-creatures.com/
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bit/9990/rings.html

Avec plus d'un million de fans dans le monde et six cents sites dédiés, Creatures a un cortège de fans acharnés. Et pourtant, ce n'est ni un jeu ni un éducatif, mais quelque chose entre les deux d'une grande originalité.

Jeff

GENRE JEU DE LA VIE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR CYBERLIFE TECHNOLOGY/TLC EDUSOFT
SORTIE DÉCEMBRE 99
RÉFÉRENCE/PRÉVUE DANS LE GENRE THE SIMS/CREATURES 2
CRÉATION PRÉCÉDENTE CREATURES 2
SITE DE L'ÉDITEUR WWW.CREATURELABS.COM

Premières impressions

- Graphismes encore plus jolis
- Vitesse de jeu accrue
- Une interactivité beaucoup plus grande
- Cela reste le même jeu sur le fond.

Albia est une planète en forme de disque de quelques mètres d'épaisseur. Face à un environnement aussi impropre à leur développement, les Shee décident de construire un vaisseau spatial pour trouver une planète plus accueillante.
À bord de ce vaisseau, ils emportent toutes les espèces de leur planète, y compris celles qu'ils ont créées (les Norns, les Ettins et les Grendels). Mais les Grendels, toujours aussi horribles, provoquent des catastrophes et, peu avant l'atterrissage, les Shees sont obligés d'abandonner le navire (Léo dirait que ça "Shee dans la colle" pour eux). Les Grendels, les Norns et les Ettins se retrouvent donc dans un vaisseau à la dérive. Un vaisseau immense car il est deux fois plus grand que le monde d'Albia tel qu'on l'apercevait dans Creatures 2.

Et ce vaisseau est bourré d'animaux, de plantes et de machines avec lesquels on peut jouer. On pourra ainsi connecter ensemble des machines pour réaliser de nouvelles fonctions. Par exemple, relier un détecteur de Grendel avec une alarme et un lanceur de tomates : le Grendel intrus déclenchera l'alarme et recevra ainsi une tomate sur la figure.

Le jeu sera aussi plus accessible : on pourra commencer avec une famille de Norns déjà toute faite et s'amuser immédiatement. De plus, les Norns s'éduqueront entre eux de façon plus efficace. Enfin, des lois physiques ont été implémentées comme la gravité, les collisions, l'aérodynamisme...ce qui rendra les expériences plus variées. Creatures 3 devrait atteindre une certaine maturité et voilà sans doute l'occasion de découvrir un jeu unique.

Créatures 2 a gagné de nombreux prix

Par nature, les Norns ont un caractère joyeux.

Les fils indiquent les liens entre les machines.

Les sites dédiés

On trouve sur Internet un nombre impressionnant de sites dédiés. Ces sites ont l'avantage de donner à la série des Creatures une excellente durée de vie car on trouve de nouveaux objets à importer dans le monde d'Albia et bientôt dans le vaisseau (par exemple, des téléporteurs portatifs, des barrières électriques, des plantes..), des Norns aux gènes particuliers qui leur donnent parfois un comportement ou une apparence étonnants (deux queues, une crête d'Iroquois...) et même parfois de nouvelles zones à explorer !

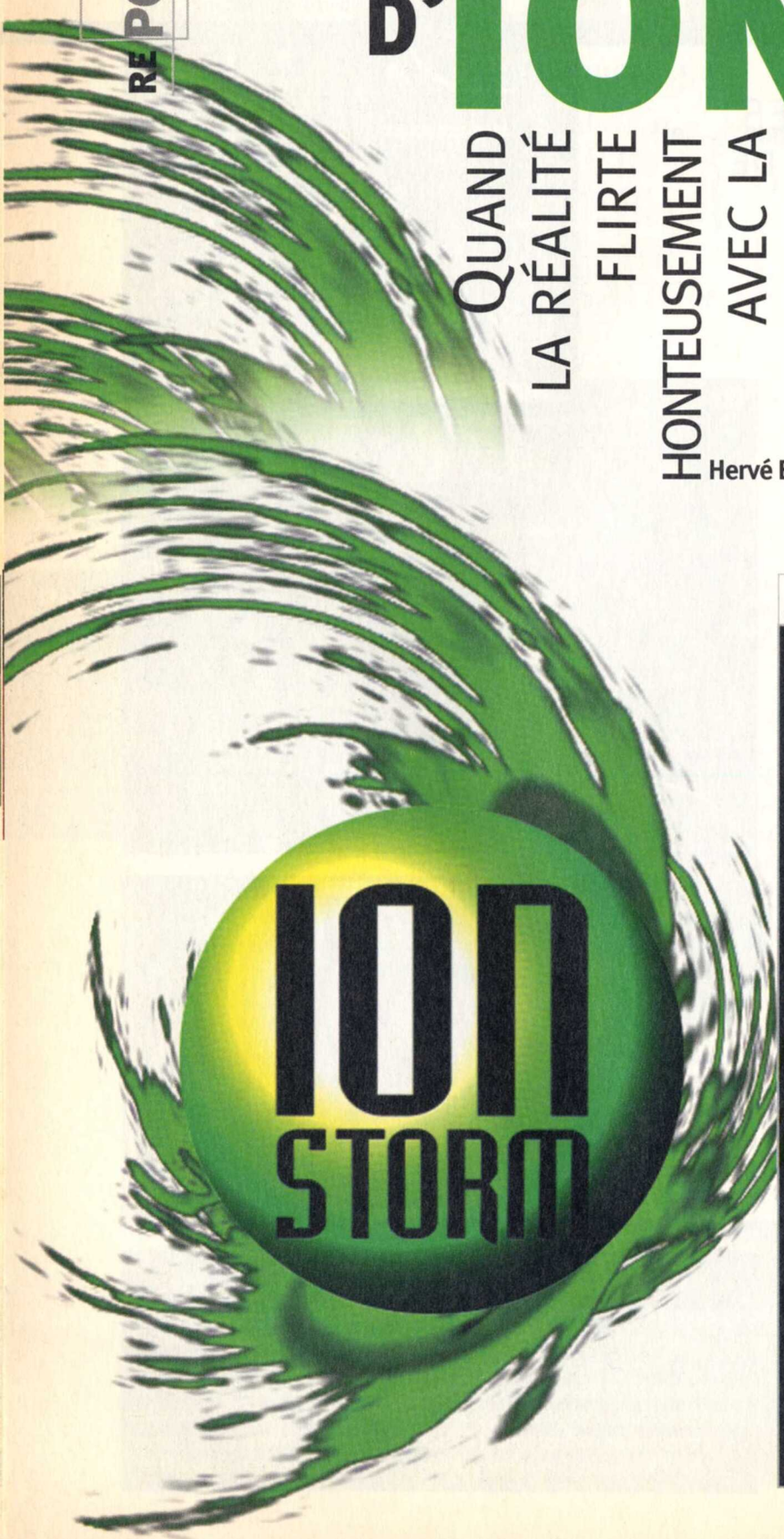
VOYAGE AU CŒUR D'ION STORM

Vidéo sur le CD

QUAND LA RÉALITÉ FLIRTE HONTEUSEMENT AVEC LA FICTION

Hervé Bonnot

Il fallait bien me rendre à l'évidence. Le boss m'envoyait droit dans l'œil du cyclone, ou en tout cas au centre d'un orage ionique qui n'en avait pas fini de faire parler de lui. Le cyclone Mitch, à côté, ce n'était rien. Car ION STORM, je venais d'en prendre conscience, n'était autre que la boîte de développement créée par John Romero, le mec qui, quelques années auparavant, avait signé avec son pote John Carmack l'acte de naissance d'un jeu qui devait révolutionner le monde des jeux vidéo : **Doom**. Eh oui, Doom, LE "Shoot 3D" par excellence, celui qui a depuis ouvert la voie à une multitude d'avatars, le jeu bien sanglant et bien bourrin qui a offert tant de nuits blanches aux joueurs de toute la planète, ainsi qu'aux membres de cette noble association qu'est "Familles de France", quoique pour d'autres raisons.



À l'assaut d'ION STORM...

UN GRAND MOMENT QUE CELUI DE FRANCHIR LE SEUIL DE LA CHASE TOWER, L'UNE DES PLUS ÉLEVÉES ET DES PLUS BELLES TOURS DE DALLAS, AU 54E ET DERNIER ÉTAGE DE LAQUELLE SE SITUENT LES LOCAUX D'ION STORM.

"C'est haut Dallas, Dallas USA..."

ET QUELS LOCAUX ! DES LOCAUX DE RÊVE ÉQUIPÉS À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE. UN STUDIO DE PRISE DE SON, DES BUREAUX BORDÉLIQUES À SOUHAIT, ET CE QU'IL FAUT COMME MARBRE ET COMME BAIES VITRÉES POUR EN METTRE PLEIN LA VUE AU VISITEUR. JE PASSE SUR LE MUR DE TÉLÉVISIONS, LE COIN RÉSEAU, LA MEZZANINE ET LA SALLE DE JEUX D'ARCADE/PING-PONG/BILLARD AVEC VUE IMPRENABLE SUR DOWN TOWN DALLAS. SEUL TRUC QUI REFROIDIT UN PEU : LES BOX MINUSCULES DANS LESQUELS BOSSENT LES DÉVELOPPEURS ! CINQ MÈTRES CARRÉS AU MAXIMUM ! TRAVAILLEURS, ON SE PAIE VOTRE TRONCHE ! MAIS BON, ILS AMÉNAGENT ÇA À LEUR FAÇON... ET PUIS C'EST TRÈS INTIME.

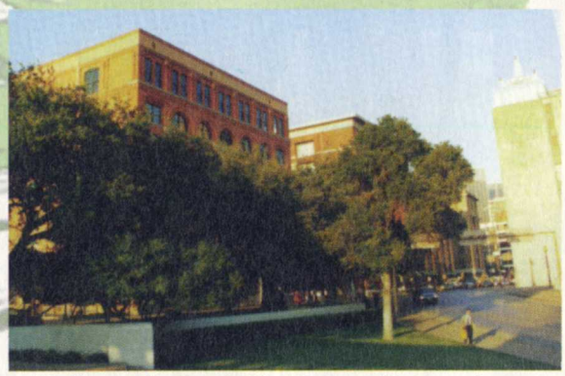
De DOOM à DAIKATANA

Depuis la sortie de Doom, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et du sang, aussi, dans les sordides artères des catacombes de planètes lointaines où évoluent les monstres sortis tout droit de l'esprit tourmenté de John Romero.

À l'origine de l'étonnant parcours de ce concepteur de génie, il y a... Origin, ou plus précisément Origin Systems. C'est au sein de cette compagnie que John fit, en 1987, ses premières armes (déjà...) en tant que programmeur. Certes notre homme, en bon autodidacte, programmait depuis l'âge de 14 ans, mais il trouva là son premier emploi rémunéré. Au bout d'un an, il quitta Origin pour rejoindre Inside-Out Software, où il travailla sur les adaptations de jeux tels que **Tower Toppler** (du C64 à l'Apple II) et **Might and Magic** (de l'Apple II au C64).

En 1989, ce fut au tour de Softdisk Publishing, située à Los Angeles, d'accueillir l'enfant prodige. Là, Romero fit la connaissance de John Carmack, Adrian Carmack et Tom Hall, eux aussi jeunes et talentueux développeurs. Insatisfaits des perspectives de carrière que leur proposait la société, nos quatre acolytes prirent rapidement (disons trois ans plus tard) la décision de se faire la malle et de créer leur entreprise, id Software, afin de développer leurs propres titres et de se faire un maximum de pognon, euh, non, pardon, afin de développer des jeux enfin basés sur le fun et la jouabilité.

C'est ainsi que naquirent les célèbres **Wolfenstein 3D**, puis **Doom**, **Doom** II et, bien entendu, le fameux **Quake**, dont Romero supervisa le design et la programmation. Parallèlement à son activité au sein de id Software, John Romero fut aussi le producteur exécutif des **Heretic** et autres **Hexen** pour le compte de Raven Software.



"Dallas est le pays du Shoot'em up. Et pas seulement virtuel. JFK en fit ici-même la triste expérience."

ION STORY

Mais au bout de quelques années, les projets de id Software, toujours axés sur le développement et l'amélioration de moteurs 3D, finirent par ne plus correspondre aux ambitions plus vastes et presque mégalomaniaques de Romero. Aussi, porté par son rêve de diriger un jour sa propre maison de développement, "où le design et le gameplay seraient les maîtres mots dans la création", et où il pourrait verser dans des genres de jeux plus diversifiés, celui que la presse américaine surnomme le "Tarentino du jeu vidéo" largua à nouveau les amarres et fonda, en novembre 1996, Ion Storm, aux côtés de Tom Hall et quelques autres.

À la fois président, cofondateur et principal designer des jeux 3D d'Ion Storm, John Romero ne tarda pas à s'exposer au feu nourri d'une critique de plus en plus acerbe.

En effet, malgré la signature médiatisée d'un contrat d'édition exclusive d'une durée de dix ans avec la maison anglaise EIDOS Interactive, force est de constater que pour le moment, un seul jeu est sorti du ventre d'Ion Storm : **Dominion**. Passé relativement inaperçu, ce jeu de stratégie en temps réel a de surcroît été en réalité racheté à 7th Level, une autre équipe de développement, puis estampillé Ion Storm ! De quoi faire jaser la presse et les joueurs, impatients quant à eux de découvrir enfin le premier vrai bébé d'Ion Storm : **DAIKATANA**, un jeu d'action en 3D dans la lignée des Doom et autres Quake, dont Romero est évidemment le spécialiste. Or, annoncé pour la fin 98, puis pour avril dernier, et finalement repoussé à décembre prochain, Daïkatana n'en finit plus d'être reporté.

Et comme on nous fait miroiter de longue date les extraordinaires améliorations de ce jeu par rapport à ses prédécesseurs, Eidos aura bien du mal à faire patienter les amateurs de Doom-like.

Sale temps pour ION STORM

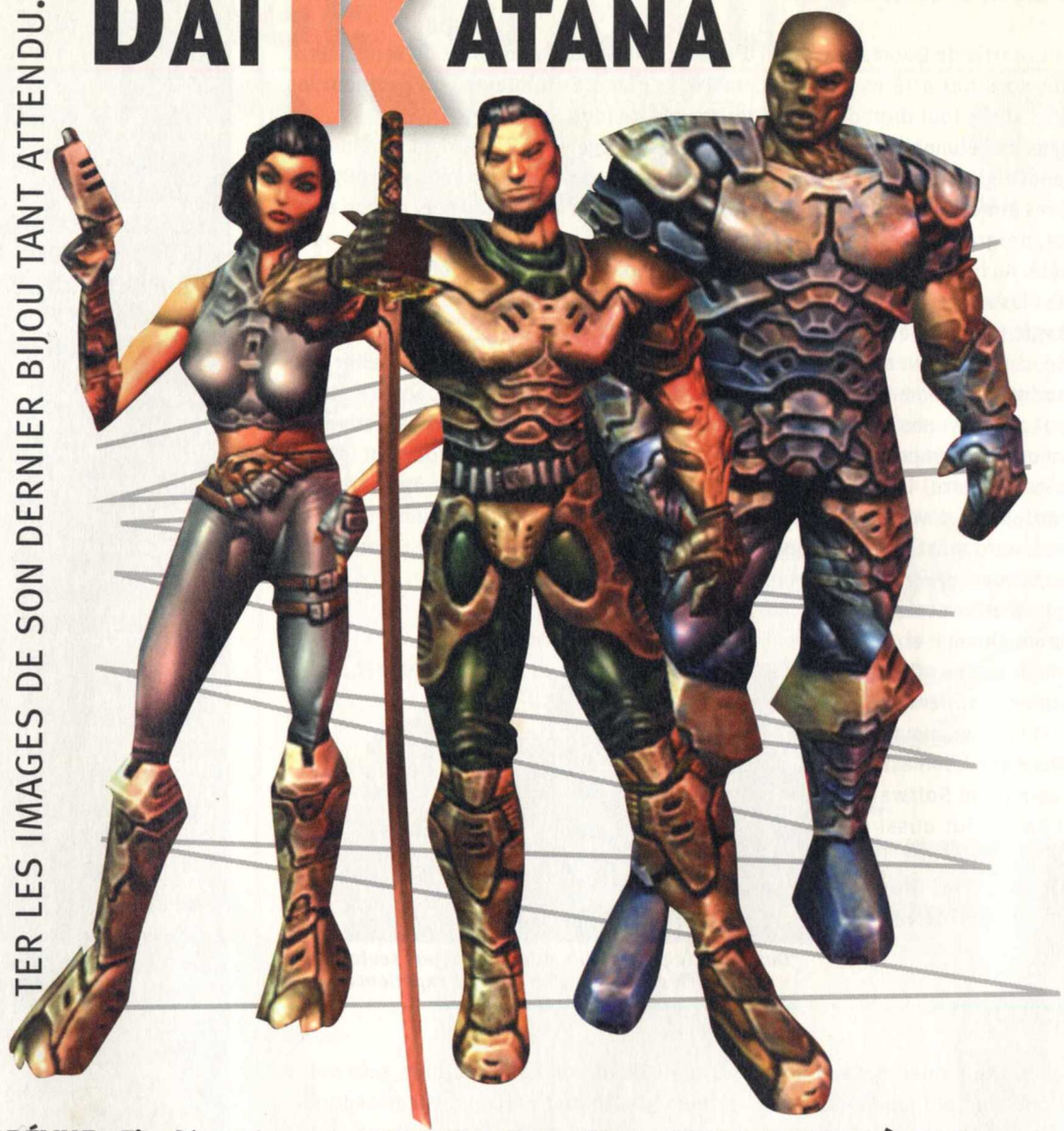
Il est des expressions qui prennent tout leur sens dans certains contextes. Ainsi peut-on parler, dans l'épopée Ion Storm, d'ironie du sort mieux que dans n'importe quelle autre situation. En effet, si l'on s'amuse à isoler les deux initiales du nom de notre ami John Romero, l'on obtient, je vous le donne en mille : J.R. Aussi, n'est-ce pas là le fait d'une particulière ironie du sort que de s'appeler JR lorsque l'on habite Dallas et que l'on tente d'y bâtir son empire, fût-il, non pas du pétrole, mais du jeu vidéo ?

De là à comparer les déboires du personnage de la série télévisée avec ceux de notre JR à nous, il y a un pas que je ne franchirai pas, mais il faut avouer que certaines coïncidences sont troublantes. Surtout si l'on tient compte des nombreuses rumeurs qui circulaient il y a encore quelque temps au sujet d'Ion Storm. Rumeurs parfois relayées par la presse locale. Ainsi, une enquête menée cette année par le "Dallas Observer News" révélait la portée des problèmes financiers rencontrés par Ion Storm. Le studio aurait déjà perdu 26 millions de dollars, les dépenses mensuelles s'élevant à près de 900 000 dollars, avec pour le moment un bénéfice quasi nul. Des sommes à relativiser au regard des gains qui devraient tout de même découler, un jour prochain, de la sortie des gros titres que tout le monde attend, Deus Ex, Anachronox, et bien sûr Daïkatana.

À cela s'ajoute le départ en novembre 98 d'une douzaine d'employés, ce chiffre étant encore plus important si l'on y ajoute les défections des années précédentes. Même si Rob Legg, adjoint au marketing d'Ion Storm minimise la portée de ces départs et nous confie "qu'une partie de l'équipe d'alors était composée de jeunes gens qui pensaient plus être là pour s'amuser que pour travailler". Quoi qu'il en soit, ces désengagements successifs de nombreux développeurs ont considérablement retardé la sortie de Daïkatana, maintenant prévue pour décembre 99. Et quand bien même les concepteurs de chez Eidos nous auront pondu Tomb Raider 15 (après "Lara Croft adolescente", ils nous auront bien décliné les aventures de la belle en "Lara Croft grand-mère", "Lara Croft en bas âge" et "Lara Croft In Utero"...), cela ne suffira certainement pas à calmer l'appétit des Quakers jusqu'en 2012...méfie des très beaux visuels Westwood ; donc, prudence.

Daï Katana

La lumière s'estompe doucement dans la salle de projection privée, et Romero se met à commenter les images de son dernier bijou tant attendu...



SORTIE PRÉVUE : Fin décembre 99 • GENRE : Quake-like • MULTIJOUEUR : À donf

UNE ARMÉE DE MONSTRES JAMAIS ÉGALÉE

Dans ce jeu, vous serez propulsé à travers les âges avec pour objectif de rétablir l'ordre du temps (y fument, les gars, c'est sûr). Votre voyage spatio-temporel vous entraînera dans quatre périodes distinctes allant de la Grèce Antique à un San Francisco post-apocalyptique du 25e siècle, en passant par le Moyen-Âge et le Japon du futur. Vous disposerez d'un arsenal important de trente-deux armes qui vous aideront à venir à bout d'une impressionnante cohorte de 64 monstres différents. Parmi les armes, le puissant Daïkatana, un mythique sabre japonais venu de la nuit des temps. À son sujet, John Romero précise : "il sera utilisable à partir du deuxième niveau et son utilisation soumise à conditions". Chacun des quatre "épisodes" vous permettra d'explorer des environnements 3D vraiment différents autant dans leur atmosphère, leurs musiques et créatures que dans leur esthétique. Et Romero d'ajouter : "Il s'agit presque de quatre jeux différents ; par exemple, les armes sont distinctes dans chaque épisode".

Vous commencerez votre aventure avec Hiro Miyamoto (clin d'œil à Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario et de Zelda, JR nous avouant s'être inspiré dans une certaine mesure de quelques RPG Nintendo...) voyageant aux côtés de la charmante Mikiko Ibihara et du grand Superfly Johnson, deux personnages contrôlés par l'ordinateur. Il sera nécessaire de maintenir la cohésion au sein du groupe afin de vaincre vos adversaires et de dépasser les obstacles. Il est à noter que si l'un des trois personnages meurt au cours d'une partie, c'est l'échec et l'obligation de repartir de la dernière sauvegarde. D'où la nécessité de toujours avoir un œil sur les caractéristiques des autres. De plus, une fois que vous aurez trouvé et vaincu le vil Benedict (un scientifique taré) et terminé la partie, il vous sera possible de la recommencer dans la peau de Mikiko ou de Superfly, ce qui engendre une grande durée de vie pour le jeu.

Nue dans "Playboy"

Info ou Intox ? On peut lire ce scoop sur le Net, Stevie "KillCreek" Case, conceptrice de niveaux chez Ion Storm, aurait accepté de poser nue pour le magazine de charme américain "Playboy". La séance de photos étant censée se dérouler courant octobre, notre équipe de rédaction que rien n'arrête va se charger de feuilleter attentivement les derniers numéros dudit magazine afin de vérifier cette information.

rencontre du premier type

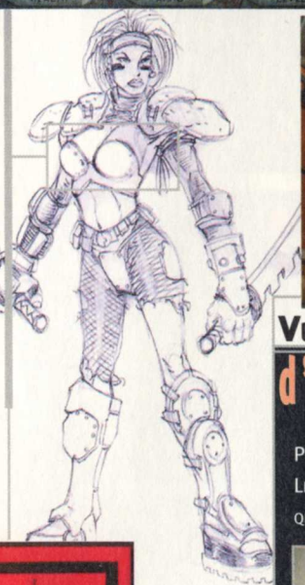
John Romero. Éminence grise d'Ion Storm, ce grand ténébreux chevelu n'est autre que le visionnaire qui a ouvert, avec Doom, la brèche spatio-temporelle entre notre univers et le monde obscur des monstres de tous poils que nous connaissons désormais bien pour en avoir dégommé un bon paquet. Mais on lui doit aussi Doom II, Wolfenstein 3D, Hexen, Heretic et Quake. Son but avoué dans la vie : créer les jeux auxquels il a toujours voulu jouer. Ce qui tombe bien puisque ses créations semblent aussi correspondre aux aspirations de millions de joueurs à travers le monde. Il aura en tous cas marqué à jamais le passage de l'univers vidéoludique de la deuxième à la troisième dimension (à quand la quatrième, John ?).

Le célèbre gant de Freddy Krueger ?

Beurk, des araignées géantes grecques.

DAIKATANA INTÈGRE DES ÉLÉMENTS DE JEU DE RÔLES

Mais la spécificité de Daïkatana, c'est d'intégrer des éléments de jeu de rôles ! Fait inhabituel dans les "Shoots 3D", chaque ennemi tué rapporte par exemple des points d'expérience, qui peuvent par la suite être utilisés pour augmenter cinq attributs classiques des RPG : la puissance, l'énergie, la vitesse, la rapidité d'attaque et la capacité de saut. Au départ, on aura 100 points pour chacune des cinq caractéristiques. Au fur et à mesure qu'on avancera dans le jeu, on récupérera des points d'expérience, par bloc de 50, que l'on pourra ajouter où on le désire, sachant qu'on ne pourra pas dépasser les 350 points par attribut. Mais attention, en Solo, et même en terminant le jeu, il sera impossible d'atteindre les 350 points partout. Ainsi, l'on pourra jouer de manières variées, avec différentes stratégies. Le mode Multijoueur tiendra lui aussi compte de ces éléments, plus subtilement, afin de ne pas créer de désavantage. C'est ainsi qu'un joueur expérimenté ne gagnera que très peu de points à chaque victoire, alors qu'un novice victorieux d'un joueur de bon niveau gagnera beaucoup plus d'expérience.



UN SCÉNARIO TRÈS SOIGNÉ

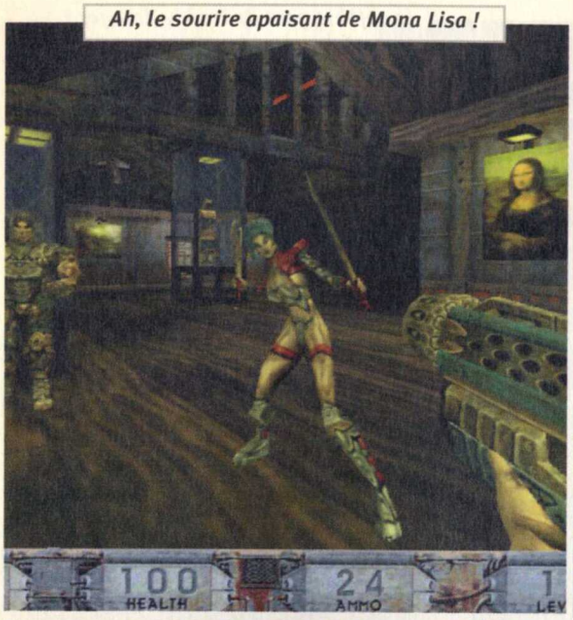
Les monstres sont censés se comporter "intelligemment". "C'est un système de "nodes" qui permet aux monstres de se déplacer très facilement dans les niveaux et de communiquer entre eux", précise Romero. Sur cette base com-

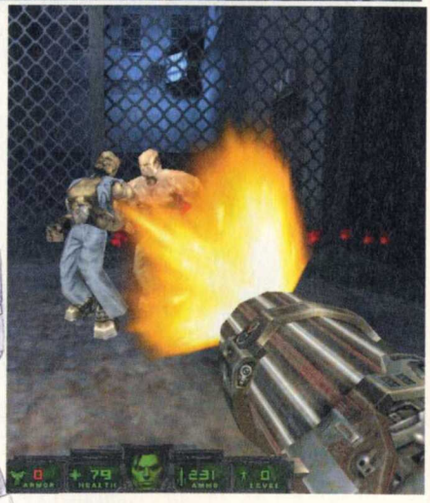
Vu dans la salle d'arcade privée d'ION

Plus de Tekken 3 jusqu'au lancement de Daïkatana. Les jeunes programmeurs de Ion se doivent de fréquenter un peu moins la salle de jeux...

DAÏ KATANA

Ah, le sourire apaisant de Mona Lisa !



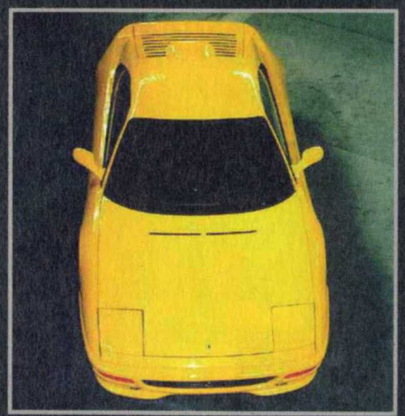


mune à tous les monstres, des comportements et des attaques propres ont été ajoutés. Certes mais l'on est encore loin d'une véritable intelligence artificielle. Pour ce qui est du mode Multijoueur, il sera décliné en DeathMatch, CTF (Capture the Flag) et Death Tag, un mode hérité de Doom II. Mais Romero insiste bien sur le fait que c'est le mode simple joueur qui a demandé le plus de travail, avec un grand soin apporté au scénario et aux cinématiques. La difficulté du jeu a été calculée de manière à ce qu'il ne soit pas nécessaire de consulter une map en cours de route, et entre trente et soixante heures seront nécessaires au joueur, selon son niveau, pour terminer Daïkatana.

Du point de vue technique, Daïkatana utilise le moteur 3D de Quake II. Les performances de celui-ci ayant été largement améliorées, pas de doute, c'est très beau. La lumière est bien gérée et on apprécie la variété des décors. Même si les textures se barrent de temps à autre vers d'autres cieux, on mettra cela sur le compte d'une version présentée encore inachevée... On découvre quelques extérieurs, un peu tourmentés ou confinés, mais pour le moteur de Quake II, ce n'est pas si mal. Le jeu utilise de plus le "hierachical model system" : les personnages se baissent, tournent la tête et sont visibles, munis de n'importe quelle arme. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, elle semble excellente avec des musiques prenantes et de bonne qualité. Et lorsque Medusa vous observe en criant "Chair fraîche", ça fait froid dans le dos.

Le jeu est beau et plaira certainement beaucoup aux "Quakers", mais sortira-t-il en décembre comme prévu ?

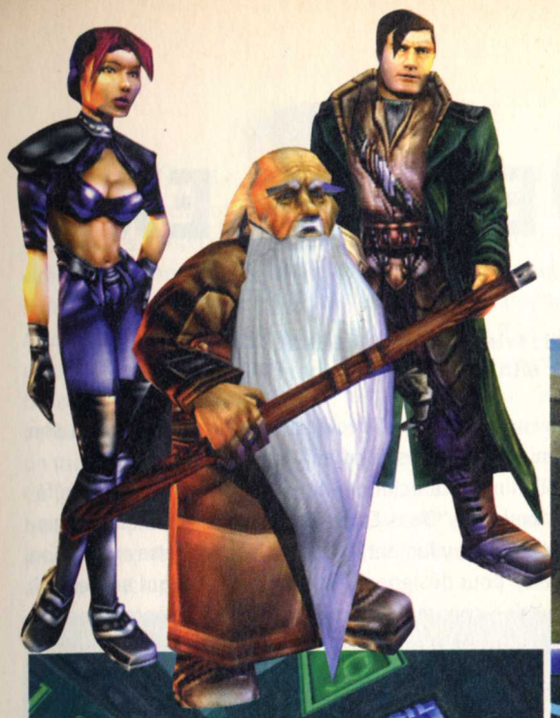
Alpha Romero ?



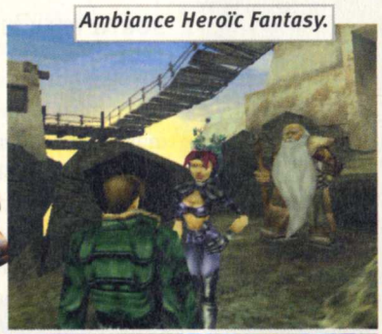
Le créateur de Doom a une autre passion que les jeux vidéo, et il ne s'en cache pas : les bagnoles. Et pas n'importe lesquelles.

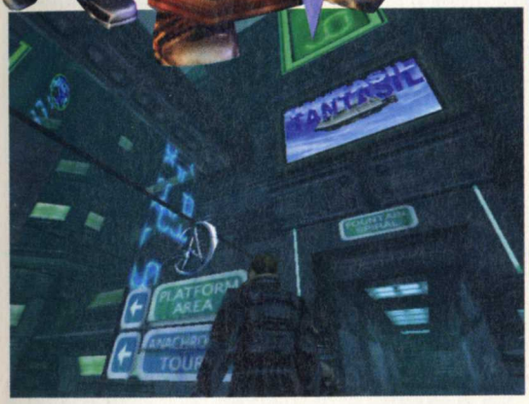
Il possèderait plusieurs Ferrari dont une Fly-Yellow 1991 Ferrari Testarossa modifiée avec système d'échappement spécial et Turbo large permettant de transformer ce qui était à l'origine une "modeste" 380 chevaux en un monstre de 800 chevaux. Il possède aussi une Fly-Yellow 1997 Hummer. Maintenant, on est en droit de se demander si les créateurs de OutRun ou de Gran Turismo font de leur côté une collection d'armes sophistiquées ?

ANACHRONOX



Ambiance Heroïc Fantasy.





La patronne n'a pas l'air commode.

SORTIE PRÉVUE : Début 2000 • GENRE : RPG/Action en 3D • MULTIJOUEUR : Non

Projection sur grand écran à l'appui, Tom Hall nous a présenté son "poison du passé", ou "poison hors du temps" (oui, c'est la signification qu'il donne à son titre, mais c'est parce qu'il fume, comme les autres !). Il y a des centaines d'années de cela, une civilisation extraterrestre s'est développée dans tout l'Univers, laissant ça et là des traces de sa technologie (j'imagine les pollueurs, oui) répandues un peu partout dans le cosmos. Ces détritus sont aussi appelés "MysTech", comme "Mysterious Technology". Certains sont d'anciennes machines, d'autres des armes, la nature d'une troisième catégorie n'ayant jamais été complètement déterminée. S'ajoute à cela un réseau de "portes" spatio-temporelles, les "Senders" (ou "expéditeurs"), qui rappelle vaguement StarGate.

Rencontre du deuxième type

TOM HALL

C'EST L'UN DES COFONDATEURS D'ION STORM. UNE GROSSE POINTURE DE LA PROGRAMMATION. PAR LE PASSÉ, IL S'EST DISTINGUÉ EN TRAVAILLANT SUR, ENTRE AUTRES, COMMANDER KEEN, WOLFENSTEIN 3D, SPEAR OF DESTINY, DOOM, RISE OF THE TRIAD ET TERMINAL VELOCITY. CE FANTASTIQUE ESPRIT CRÉATIF BOSSE ACTUELLEMENT D'ARRACHE-PIED, VOIRE MÊME D'ARRACHE-CORTEX, POUR FIGNOLER ET APPORTER LES DERNIÈRES RETOUCHES À SA DERNIÈRE PRODUCTION EN DATE : ANACHRONOX.

LA VÉRITÉ ? BEN, ELLE EST CARRÉMENT AILLEURS

Vous incarnerez Sylvester "Sly" Boots ou Stiletto Anyway, un personnage au quotidien banal, style vous ou moi, bon OK, surtout moi, se trouvant soudainement investi d'une mission de sauvetage du Monde, de la Veuve et de l'Orphelin, et vous partirez à la poursuite des forces occultes qui foutent le boxon dans l'Univers. Cinq autres gugusses se joindront à vous afin de résoudre l'énigme de ces MysTech qui décidément feraient très joli dans le salon. Et attention, car la Vérité, ben elle est carrément ailleurs, et c'est seulement au bout de cent niveaux et après avoir combattu plus de cent cinquante monstres qu'on la trouve éventuellement, si on est encore devant son moniteur.

Anachronox se présente comme un RPG en 3D se déroulant dans un univers futuriste qui évoque un peu Total Recall, tout en ayant un aspect très BD. Vous devrez explorer la galaxie à travers trois dimensions différentes, et combattre de nombreux adversaires galactiques. Vous pourrez diriger jusqu'à trois personnages distincts, qui aborderont l'aventure chacun à sa manière, ce qui aura une incidence sur le déroulement de l'intrigue.

Anachronox utilise une nouvelle version du moteur de Quake II, permettant entre autres de traiter des textures 32 bits. Une caméra à la troisième personne, des séquences de combat en 3D temps réel, des mini jeux sous des angles de vue différents (vue de dessus, défilement horizontal, etc.) et des centaines de personnages secondaires viendront ponctuer votre quête. Le jeu devrait bénéficier d'une finition très poussée, notamment au niveau du langage utilisé dans les dialogues (l'anglais, ainsi qu'un dialecte extraterrestre me semble-t-il) et au niveau des expressions du visage des personnages. Bon, la présentation ne m'a pas complètement enthousiasmé, je dois bien l'avouer, mais c'est probablement parce que j'étais engourdi par la clim'.

DEUS EX

SORTIE PRÉVUE : Printemps 2000 • GENRE : Aventure/Action en 3D
MULTIJOUEUR : Pas pour l'instant

Ce fut ensuite au tour de Warren Spector de venir nous présenter son œuvre, à mi-chemin entre James Bond et X-Files.
Avec en premier lieu un petit éclaircissement sur le titre, qui fait référence à l'expression latine "Deus Ex Machina" qui signifie "Dieu émanant de la Machine" (tous, y fument, j'vous dis, tous !) Cette expression pourrait être utilisée pour désigner l'improbable agent qui arriverait à résoudre une situation apparemment sans espoir ou à contourner une entrave dans la résolution d'un problème. Bref, un délire parano sur notre appartenance à un univers géré par une sorte de Matrice... Tiens, ça me dit quelque chose.

UNE CONSPIRATION À LA X-FILES...

En l'an 2052, notre bonne vieille planète est devenue un lieu de perdition. Les populations souffrent du racket opéré par de puissantes organisations terroristes. L'économie mondiale est chaque jour un peu plus proche du gouffre et la fracture sociale, ma pov'dame, est loin d'avoir disparu ! Comble de malheur, une "Conspiration" à la X-Files est sur le point de dominer le Monde et vous seul en avez connaissance. Les boules ! Dans ce jeu d'aventure/rôles en 3D, vous incarnerez donc JC Denton. Votre personnage pourra développer une douzaine de capacités. Il vous incombera, à travers une quinzaine de missions, d'empêcher les conspirateurs d'atteindre leur objectif, dans un univers où le mensonge et les faux-semblants sont rois et la trahison de mise (dis donc, c'est pas notre époque, ça ?) Pour triompher, vous devrez parcourir la planète en quête d'informations, développer vos facultés, vous tisser un réseau de collaborateurs et décider à quels moments la stratégie et la ruse devront prévaloir sur l'action. Mais chaque fois que vous aurez le sentiment d'avoir résolu l'énigme et terminé le jeu, un nouveau mystère vous fera face. Alors qui croire, où trouver un semblant d'innocence ? Peut-être nulle part...

UNE VERSION AMÉLIORÉE DU MOTEUR D'UNREAL

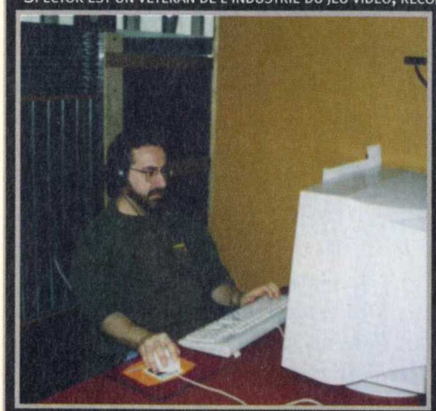
Warren Spector met l'accent sur le réalisme poussé du jeu, avec une interactivité rarement atteinte avec l'environnement. Plus de deux cents objets utilisables sont présents dans le jeu, dont de nombreux appareils électroniques. Les personnages, pour certains bioniques, sont aussi modifiables. Les objets sont souvent multifonction, et une bouteille pourra aussi bien servir d'outil que vous permettre de vous désaltérer. Le jeu utilise une version améliorée du moteur d'Unreal, qui permet entre autres une gestion des lois physiques optimisée, et un jeu des ombres et lumières plus fin. Le ciel, avec ses nuages mouvants, est de toute beauté et accroît l'atmosphère lugubre du jeu. Les graphismes sont magnifiques, même si l'on peut regretter que l'action se déroule principalement de nuit.

LE PERSONNAGE REFLÈTERA L'ESPRIT DU JOUEUR

Une attention toute particulière a été apportée à l'élaboration de l'intelligence artificielle des personnages secondaires. Ainsi, si vous faites

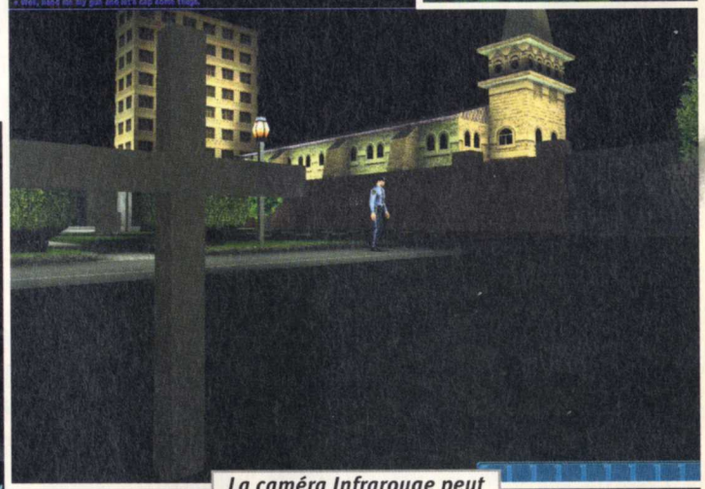
Rencontre du troisième type

Spector est un vétéran de l'industrie du jeu vidéo, reconnu pour son travail sur Ultima VII Part I & II, Ultima Underworld I & II, Wings of Glory et System Shock. Il officie actuellement dans un studio annexe d'Ion Storm situé à Austin, où il vit. Ce mec-là touche à tout, donnant dans la critique de film et jouant même à l'occasion de la guitare rythmique dans un groupe de rock ! Il est l'un des plus sympathiques membres d'Ion Storm, et certainement celui qui se prend le moins au sérieux. Le pseudonyme que l'on peut découvrir sur sa carte de visite, "Spectre", en dit long sur la dimension mystique qu'il donne à son "personnage". Un aspect et une profondeur que l'on retrouve aussi dans sa dernière création, Deus Ex, sur laquelle il travaille encore à l'heure actuelle.



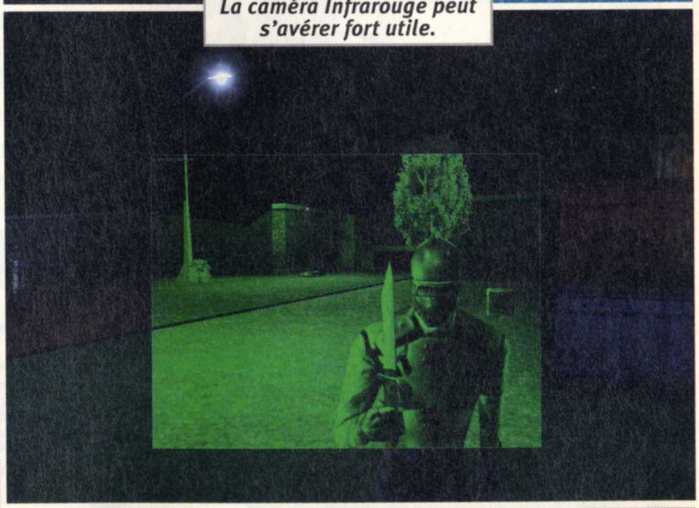
feu dans un lieu public, tous les individus ayant entendu votre arme s'affoleront et chercheront d'emblée un refuge. Ensuite, lorsque les persos secondaires n'interagiront pas avec le joueur, ils vaqueront à leurs activités quotidiennes. À savoir qu'il sera possible d'agir à sa guise dans ce monde. Alors, si vous désirez tuer un brave passant, aucun problème. À vous d'évaluer les conséquences de votre acte. Et si ce brave homme disposait de renseignements utiles à votre progression, vous devrez les trouver par d'autres moyens. En fait, selon Spector, le personnage est censé exprimer le style du joueur ! Une brute pourra jouer les brutes et un tacticien se montrer futé. Un jeu décidément très prometteur.
Ce jeu a été développé pour un joueur, mais les développeurs s'étant beaucoup amusés lors d'un "DeathMatch" entre eux, ils envisageront peut-être de réaliser un "Add-on" Multijoueur, "si nous avons le temps" ajoute Spector (le temps...ahah).

Un contact important vous informe de votre mission.



Serait-ce Boris Eltsine ?

La caméra Infrarouge peut s'avérer fort utile.



Pas très rassurant, cet endroit...

VIRUS

Le parasitage informatique : panorama, compréhension, éradication

ÇA VOUS CHATOUILLE OU ÇA VOUS GRATOUILLE ?

À DÉFAUT D'EN AVOIR SUBI LES AFFRES, TOUT LE MONDE A, AU MOINS, ENTENDU PARLER DES VIRUS. AVEC L'APPARITION DE NOUVEAUX TYPES D'ESPÈCES MALFAISANTES, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS EN DRESSER UN TABLEAU GLOBAL TOUT EN NOUS INTÉRESSANT À DES FORMES DE PARASITAGE QUI PEUVENT VOUS COMPLIQUER LA VIE UNE FOIS CONNECTÉ SUR LE NET. *Rodolphe*

Quelques canulars connus

SI VOUS RECEVEZ UN E-MAIL AYANT UN DES INTITULÉS OU UN DES SUJETS SUIVANTS, INUTILE DE RELAYER SON PROPOS, CE N'EST QU'UN CANULAR. ATTENTION, PARFOIS CERTAINS DE CES CANULARS COMPORTENT UN FICHIER ATTACHÉ QUI EST UN VIRUS.

JOIN THE CREW
RETURNED OR UNABLE TO DELIVER
A MOMENT OF SILENCE
AIDS• AMERICA ONLINE FLASHNEWS
AOL4FREE • BABY NEW YEAR
BUD FROGS SCREEN SAVER
BUDDYLST.ZIP EMAIL VIRUS
BUGSLIFE SCREENSAVER • CAT-COLONIC
DEEYENDA • DISNEY • FRIENDS
FROGS AND FISHES • FUNPROG
GHOST.EXE • GOOD TIMES
GUTS TO SAY JESUS • INTEL SPECIAL OFFER
IRINA • LANCHECK • NOKIA SCREENSAVER
PENPAL • PHANTOM MENACE
SANDMAN URL • SPARTAN HORSE
VALENTINE GREETING • WIN A HOLIDAY
WINDOWS 98 WARNING • WOBBLER

VIRUS

Le parasitage informatique : panorama, compréhension, éradication

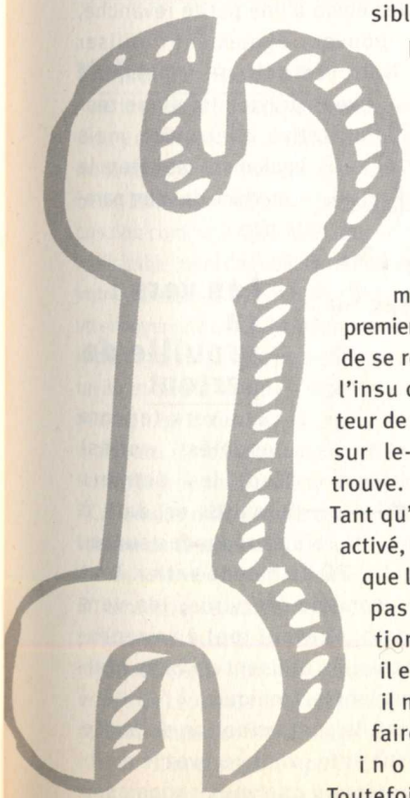
Dans la famille virus, je voudrais le père

Paradoxalement, c'est afin de protéger les droits d'auteur que le premier virus connu, "Brain", a été conçu en 1986. En effet, après avoir introduit des disquettes copiées (306ko au format IBM PC), vous aviez droit au message "Be-ware of this Virus....

Contact us for vaccination...." précédé du numéro de téléphone des frères Alvi au Pakistan. Ces derniers étaient les gérants d'une boutique d'informatique à Lahore et le virus fut écrit pour que toutes les copies des disquettes vendues par le magasin comportent un copyright. Ce premier virus n'avait donc aucune conséquence dommageable pour les utilisateurs si ce n'est peut-être un léger ralentissement de l'accès au lecteur de disquettes. Depuis, les choses ont bien évolué, et les descendants de Brain ont des visées bien moins innocentes. Avant d'en parler, il convient toutefois de définir ce qu'est un virus.

Qui t'es toi d'abord ?

Il n'est tout d'abord pas inutile de préciser qu'un virus est un programme, c'est-à-dire qu'il ne peut se propager que si vous activez un fichier dont l'extension est COM, EXE, BAT, DLL, DOC ou XLS. Plus rares sont les virus attachés à des fichiers de type OVL, OVY, BIN, SYS ou DRV. **Vous n'avez donc, en principe, rien à craindre des images** (JPG, TIF, BMP, GIF, ...) **ou des documents texte autres que Word** (RTF, TXT, ...) même s'il est toujours possible qu'un petit malin change l'extension d'un fichier pour le dissimuler grossièrement. Le but premier du virus est de se reproduire à l'insu de l'utilisateur de l'ordinateur sur le-quel il se trouve.



Tant qu'il n'est pas activé, c'est-à dire-que l'on ne lance pas l'application à laquelle il est accroché, il ne peut rien faire et reste inoffensif. Toutefois, une fois lancé et donc mis en mémoire, le virus va chercher à se reproduire sur ses victimes préférées : fichiers exécutables (.COM, .EXE, etc...), macros Word ou Excel (.DOC, .DOT ou .XLS) ou secteurs de démarrage de disque dur ou de disquette. Le virus va alors se manifester d'une manière ou d'une autre au bout d'un temps ou d'un facteur prévu par son concepteur. Cela peut se réaliser sans dommage pour l'utilisateur. WM/Lunch.

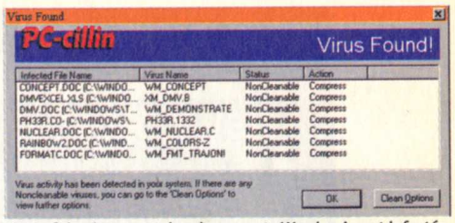
A par exemple, se contente d'afficher les messages suivants : "Lunch Time !" puis "Whatya doin' here ? Take a lunch break !", bref, rien de bien méchant. Par contre, d'autres virus sont bien plus dangereux et leurs effets peuvent aller d'un simple ralentissement jusqu'à un formatage complet de votre disque dur. Dans certains cas extrêmes (notamment pour cette saloperie de Win95.CIH), un virus peut endommager une tête de lecture d'un disque dur ou d'un lecteur de disquettes en la désaxant ou encore entraîner une surcharge électrique grâce à une modification du BIOS (on parle alors de bombe logique).

Que faire docteur ?

Les anti-virus sont bien sûr le moyen de détection le plus évident qui vient à l'esprit. Sachez toutefois qu'**il se peut fort bien qu'un anti-virus ne détecte pas un virus présent sur votre PC ou qu'au contraire, il en trouve un alors que vos fichiers ne sont pas infectés !** En effet, un anti-virus n'est véritablement efficace que si sa base de données est régulièrement mise à jour. À titre indicatif, plus de 6000 nouveaux virus sont apparus l'année dernière pour porter leur total à 17745 (chiffres donnés par Dr. Salomon's), cela fait donc un peu moins de vingt nouveaux virus par jour ! Tous les éditeurs d'anti-virus proposent donc sur leur site Internet des mises à jour à peu près toutes les semaines.

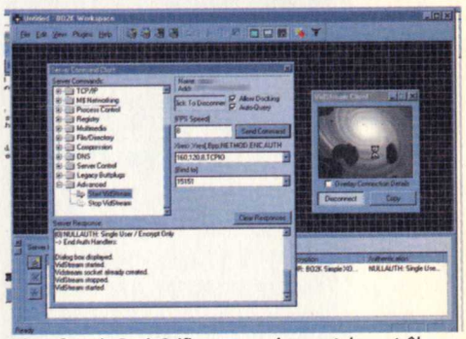
Naturellement, vous n'êtes pas obligé de la télécharger de manière hebdomadaire (inutile de sombrer dans la paranoïa), mais **une mise à jour mensuelle semble être un rythme raisonnable.**

Un anti-virus peut également vous donner des sueurs froides en vous indiquant qu'un virus a été détecté alors que vous n'aviez rien à craindre. Cela est parfois dû à la simple mise à jour d'un jeu par exemple. Certains anti-virus vérifient la taille des fichers et déclenchent une alerte dès que celle-ci a été modifiée. La simple application d'un patch qui va remplacer quelques fichiers est alors interprétée par l'anti-virus



Cette fois-ci, ce sont des documents Word qui sont infectés

Divine Intervention, une terrible arme de guerre.



L'interface de Back Orifice 2000 qui permet de contrôler totalement un PC à distance.

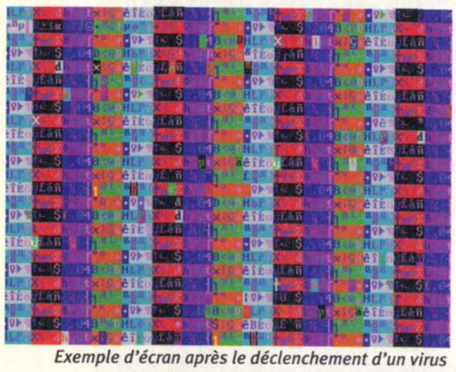
Les conseils de base pour minimiser les risques d'infection

- Avoir au moins un anti-virus résident
- Mettre régulièrement à jour votre (vos) anti-virus
- Ne pas télécharger de fichier joint à un mail inconnu ou proposé sur IRC et encore moins dans les newgroups
- Toujours scanner les disquettes et CD-Rom de provenance douteuse (copies pirates en particulier)
- Ne jamais lancer un programme dont vous ne connaissez pas véritablement la teneur.
- Ne jamais leur donner à manger après minuit

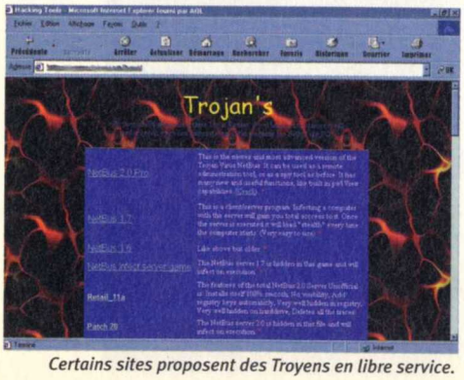
Les symptômes d'une infection virale

Si un virus n'est pas forcément à l'origine des événements suivants (sinon Windows pourrait être considéré comme un gros virus), mieux vaut quand même vous inquiéter si vous constatez plusieurs d'entre eux sur votre PC.

- Disparition inexpliquée de fichiers
- Augmentation inexpliquée du nombre de fichiers
- Augmentation de la taille d'un fichier
- Nombre important de secteurs défectueux sur votre disque dur (à vérifier avec Scandisk)
- Nombreux accès au disque dur sans raison apparente (le disque dur "mouline")
- Impossibilité de démarrer dûe à une FAT (table d'allocation des fichiers) défaillante
- Apparition d'un message inattendu
- Changements de date de création ou de modification d'un fichier (difficile à repérer)



Exemple d'écran après le déclenchement d'un virus



Certains sites proposent des Troyens en libre service.

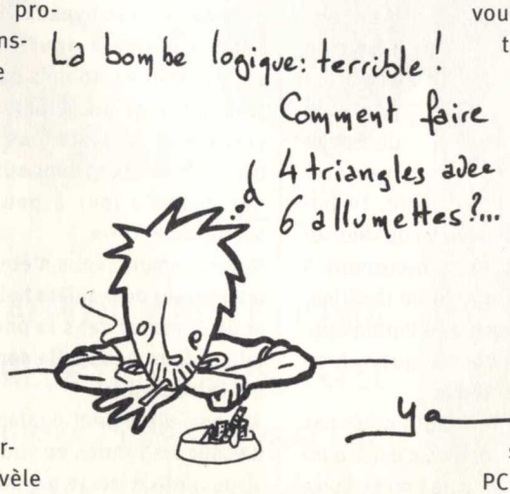
virus. En général, ces cas se distinguent par l'absence d'identification nominale du virus. Il arrive également que, comme sur pres-que tous les logiciels, l'anti-virus soit buggé et qu'il se trompe tout simplement. Dans le cas où vous êtes bel et bien contaminé, votre anti-virus vous proposera alors de nettoyer ou de supprimer les fichiers incriminés. **Dans la majorité des cas, les virus ne sont pas "nettoyables" et vous devrez alors vous résoudre à effacer les fichiers vérolés.** Si vous voulez être certain d'en être débarrassé, rien ne vous empêche de formater votre disque dur, mais ce n'est vraiment pas indispensable.

Les Troyens : les ennemis cachés

Il est impropre de classer les Troyens (encore appelés chevaux de Troie ou Trojan en anglais) parmi les virus. En effet, contrairement à leurs petits cousins, le but premier d'un Troyen n'est pas de se reproduire mais d'installer un client chez vous.
Grossièrement, **un Troyen est un programme qui permet à un importun d'avoir accès à votre ordinateur une fois que vous vous êtes connecté sur Internet.** Des programmes spécifiques comme Back Orifice 2000, par exemple, génèrent des fichiers exécutables (.EXE). Il suffit alors à un petit rigolo de contacter une victime potentielle par ICQ ou MIRC (logiciels permettant de discuter sur le Net) et de lui faire croire qu'il lui envoie l'ultime crack pour Space Kung Fu Warrior 5. La victime va alors lancer le programme pour constater que rien ne se passe... apparemment... En effet, à partir de ce moment, et à condition de connaître son adresse IP (grossièrement, elle identifie votre PC sur Internet), ce qui se révèle un jeu d'enfant avec une victime utilisant ICQ ou MIRC, l'"auteur" du Troyen va pouvoir faire tout ce qu'il veut du PC infecté.
Et quand j'écris tout, c'est vraiment le cas : éteindre le moniteur, in-verser l'écran, ouvrir le lecteur CD, bloquer des touches, tout cela est très facile à réaliser. Si ces derniers exemples tiennent plus de la blague de potache, d'autres possibilités moins drôles sont tout aussi simples à mettre en oeuvre : récupérer vos mots de passe ou voler vos fichiers et mê-me balancer votre adresse sur un serveur web pour que d'autres viennent également se servir dès que vous serez connecté sur Internet. **Les Troyens sont donc bien plus dangereux que les virus de base.**

Comment ne pas devenir une écurie ?

La plus élémentaire des protections face aux chevaux de Troie consiste à ne JAMAIS accepter ni surtout lancer de programmes exécutables (.EXE) qu'un inconnu vous envoie lors d'une discussion sur le Net. Si malgré tout, vous avez fait cette erreur et qu'un message d'erreur vous indique qu'il vous manque une DLL, il y a de forts risques que le Troyen soit d'ores et déjà chez vous (attention, ce n'est pas toujours le cas).
Il existe alors plusieurs programmes vous permettant de vous débarrasser de cet intrus que vous retrouverez sur notre CD. Un utilitaire comme Nuke Nabber permet également de connaître l'adresse IP de la personne qui tente de s'introduire chez vous. Rien ne vous empêche ensuite de contacter le fournisseur d'accès du petit rigolo pour le mettre au courant de ses activités.
Si vous avez envie d'une petite revanche, vous pouvez également utiliser Notroyen qui non seulement, vous préviendra d'une tentative d'intrusion mais également rebootera la machine de votre parasite.



Les vers : ça grouille de partout

Les vers (encore appelés worms) sont les derniers parasites en date à s'être répandus sur les PC du monde entier. Tout com-me les virus, les vers cherchent avant tout à se reproduire. Pour cela, ils utilisent un biais nouveau : le courrier électronique.
Généralement, la contamination se passe de la façon suivante : vous recevez le courrier d'une personne que vous connaissez

accompagné d'un fichier joint. Une fois que vous aurez exécuté ce fichier, le ver va "lire" tout seul votre carnet d'adresses puis envoyer automatiquement des mails aux personnes que vous connaissez (via Outlook généralement). Si le premier ver a être apparu, le célèbre Melissa, n'a en définitive créé que des problèmes chez les serveurs de mail, ses descendants ont combiné son habile moyen de propagation avec les méfaits des virus et des Troyens.

Heureusement, pour nous, francophones, les intitulés des mails sont toujours en anglais, ce qui donne un indice sérieux sur l'origine virale de l'envoi. En effet, si je reçois un mail d'Arioch (c'est un exemple Arioch, pas la peine de te sentir visé) intitulé "Here is the document you asked for ...", je vais bien me douter que quelque chose cloche. Je pourrais, si je le désire, lire le mail (il n'y aucun risque) mais surtout pas m'amuser avec le ou les fichier(s) joint(s).

Ces vers se traitent de la même manière que les virus et un bon anti-virus en viendra à bout. Enfin, pour en finir avec le sujet, sachez qu'il existe des canulars (hoaxes en anglais) par e-mail informant souvent d'une possibilité de transmission de virus uniquement en lisant un mail. Bien entendu, c'est une hérésie mais la propagation de ce message provoque une saturation du réseau alors évitez de relayer ce genre de propos. Pour vous aider, vous retrouverez dans ces pages une petite liste de canulars connus.

Nuke ta maman

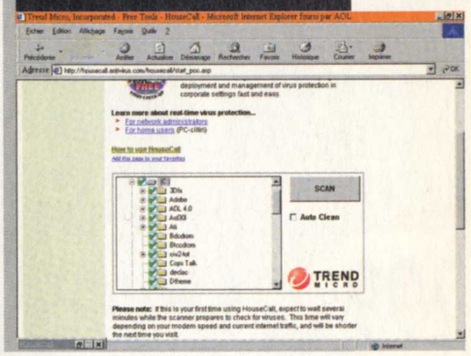
Avec le nuke, on aborde un autre aspect du parasitage sur le Net qui n'est plus de détruire ou de s'introduire chez vous mais simplement de vous em... bêter. Encore une fois, tout part de logiciels de discussion comme ICQ ou MIRC qui permettent à un indésirable muni de l'utilitaire adéquat de connaître votre adresse IP. Il peut alors utiliser un nuker qui va envoyer une mauvaise information à votre PC via le port 139, ce qui aura pour effet de faire apparaître un écran bleu et de vous faire perdre votre connexion Internet. Bien sûr, une telle agression est stupide, mais vous n'avez absolument rien à craindre pour vos fichiers ou pour les éléments physiques de votre PC. **Le nuker utilise en fait une défaillance de protection de Windows 95** qui a été corrigée depuis même si Microsoft n'a pas communiqué sur le sujet. En conséquence, utilisez la mise à jour Winsock 2.2 pour ne plus avoir à subir d'attaques. De plus, ayant Internet Explorer 5 sur mon système et après divers essais de Léo, nous avons constaté qu'il semblait un bon rempart contre les nukers, mais il ne s'agit ici que d'un constat empirique. Si vous voulez connaître l'auteur de l'attaque, là encore Nuke nabber se fera un plaisir de vous afficher son IP, et libre à vous alors d'en faire part à son fournisseur d'accès. Il existe même certains logiciels qui renvoient un nuke à l'auteur de l'attaque, mais vous devrez les trouver par vous-même, nous ne parlons ici que de prévention.

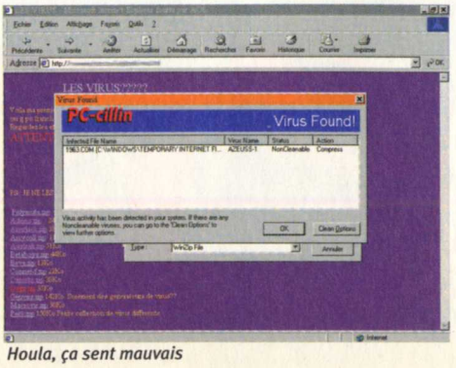
Le Mail-bombing : un bourrage bourrin

Le mail-bombing fait également partie des nuisances non-destructrices. Il consiste à bombarder une victime d'une quantité astronomique du même e-mail bien souvent lui-même très volumineux. Cela a pour effet de faire "exploser" la boîte aux lettres du receveur, mais également de planter son serveur de mails. Heureusement, **il y a peu de risques que vous soyez directement atteint par ce genre d'attaques,** car elles sont très souvent tournées vers des spammers, des sociétés qui inondent les boîtes aux lettres ou les groupes de discussion de publicités. Il existe très peu de moyens de se protéger puisque c'est avant tout votre fournisseur d'accès qui doit faire barrage à ce bombardement. De plus, les mail-bombers évolués prennent le soin de passer par des serveurs de courrier qui leur assurent l'anonymat total, cachant même leur adresse IP. Seule petite aide, un freeware "Eremove" (présent sur notre CD), permet de vérifier dans votre boîte aux lettres la récurrence des mails et de les supprimer le cas échéant sans avoir à les downloader.

Une solution originale

L'éditeur Trend Micro propose un moyen de contrôle qui possède le grand avantage d'être toujours mis à jour en temps réel. En effet, en vous rendant sur le site de cet éditeur (http://housecall.antivirus.com), vous avez la possibilité de faire scanner votre disque dur par l'anti-virus maison. Les plus paranoïaques verront là une manière de connaître l'intégralité des fichiers que vous possédez. Les autres profiteront de la quasi gratuité de l'opération et de l'opportunité d'utiliser un anti-virus toujours actualisé. La durée du scan varie bien sûr en fonction de la qualité de votre connexion et de la taille de votre disque dur.





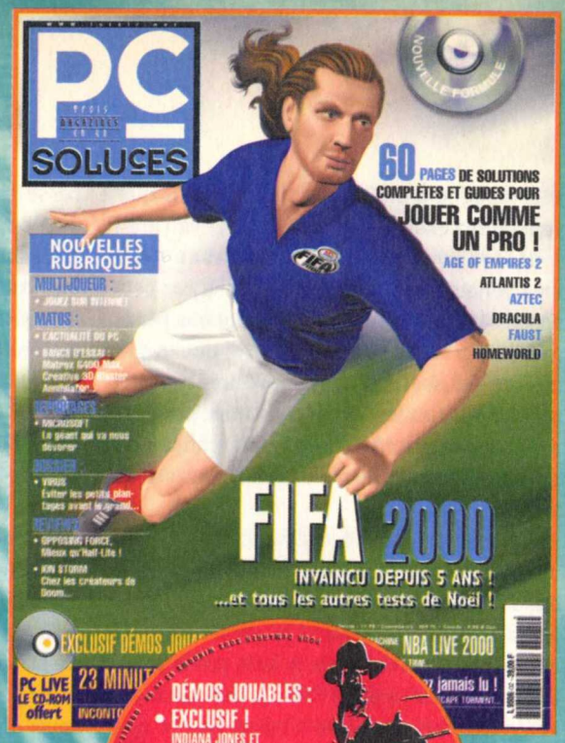
Houla, ça sent mauvais

Pour en savoir plus

Il existe pas mal se sites bien détaillés sur les questions abordées dans ce dossier et vous y trouverez des informations plus détaillées sur certains points. Consultez donc les adresses suivantes :

www.multimania.com/jord/anti-hack.html
www.respublica.fr/interruption21/
www.anti-hack.org
www.unikorn.net/protection
www.geocities.com/SiliconValley/Hills/4227
www.hometurf.com/nukefix.html (en anglais)

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

(SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, CONQUEST EARTH + BIG RED RACING
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

ACTION

+

Au choix :
UNDER A KILLING MOON
OU
BLOOD
VERSION ORIGINALE
OU
SHADOW WARRIOR
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

DOOM-LIKE
VERSION ORIGINALE

ACTION

STRATÉGIE

DOOM-LIKE
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

AVENTURE
VERSION ORIGINALE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 62)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 29, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	30
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARK EYE	BO2
DARKSTONE	31
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DRAKAN	31
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1). (PARTIES 1 ET 2)	12 BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
30SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **CONQUEST EARTH, BIG RED RACING** ET JE CHOISIS :
❑UNDER A KILLING MOON ❑BLOOD VERSION ORIGINALE ❑SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU MOINS DE 16 ANS
* Offre valable jusqu'au 31/12/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :
❑BLOOD ❑BIG RED RACING ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 5**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

FIFA 2000

GOÛTER UN NOUVEAU FIFA, C'EST GOÛTER UN NOUVEAU VIN CHAQUE ANNÉE POUR CONSTATER À CHAQUE FOIS QU'IL EST ENCORE MEILLEUR QUE LES ANNÉES PRÉCÉDENTES. CE FIFA-LÀ NE FAIT PAS EXCEPTION À LA RÈGLE : ENCORE UN CRU EXCEPTIONNEL.

Léo de Urlevan

Chaque année, à la même époque, on a droit à toute une série de jeux de sport qui nous viennent de la division EA Sports. Dans le lot, depuis maintenant cinq ans, on a la meilleure version de jeu de foot de l'année ; bref, on titre toujours : "Le meilleur jeu de foot de l'anné" et c'est très fatigant pour un testeur : on radote. Je me demande si un jour un autre jeu pourra exploser un FIFA XXXX ; en effet, cette série bénéficie du background de toute la série et à chaque fois les petites améliorations renouvellent le genre. Et ce coup-ci, les améliorations sont énormes ; pas au niveau du jeu proprement dit, mais de tout ce qui l'entoure. Mais ne dévoilons pas tout le sujet tout de suite. Rappelons d'abord ce qu'est le plus grand jeu de foot depuis cinq ans.

Vidéo sur le CD

GENRE
Sport

ÉDITEUR
EA Sports

CONFIG. MINI.
Pentium II 233

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300

OPTIMISATION
Non

MULTIJOUEUR
Oui

RÉSEAU
4 joueurs

INTERNET
4 joueurs

CLASSIFICATION
Tout public

COMMENTAIRES
Adresse Internet du jeu :
www.easports.com/oo/fifa2000

Top Rédaction

SIMULATION

X-WING ALLIANCE
sortie : Avril 99 • Note : 95 %

MECHWARRIOR 3
Sortie : Juillet 99 • Note : 90 %

TOCA TOURING CAR 2
Sortie : Mai 99 • Note : 89 %

GP 500
Sortie : Novembre 99 • Note : 93%

FIFA 99
Sortie : Décembre 98 • Note : 94%

La référence depuis 5 ans

Un match de Fifa est entièrement paramétrable ; il peut durer de quatre à quatre-vingt dix minutes. On peut modifier les règles (avec hors-jeu, arbitre plus ou moins sévère...) et le but est de marquer plus de buts que l'équipe adverse ; ça, vous vous en doutiez déjà. Je ne vais vous réexpliquer les règles du jeu. On dirige les personnages les uns après les autres, on tacle plus ou moins sévèrement (ce sont deux fonctions différentes mais gare aux cartons dans ce cas-là), on fait des passes ou on lobe. Le joueur adopte la meilleure frappe en fonction de l'endroit où il se trouve par rapport au ballon. Pour les frappes, c'est encore plus beau ; les footballeurs font des retournés et des figures incroyables.

Graphiquement, c'est toujours aussi beau ; les animations des personnages sont un exemple de ce qui devrait se faire dans tous les jeux de foot. Malheureusement, chez la concurrence, on a plutôt l'impression d'assister à des matches de Playmobil. Là, les animations sont vraiment à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une rencontre. Tous les mouvements ont été faits en Motion Capture à partir de vrais joueurs. Bien sûr, on a gardé la plupart des mouvements qui existaient déjà dans les précédents Fifa. Ces mouvements étaient réalisés par David Ginolla. Pour les nouveaux mouvements, cette fois-ci, on a droit à Saul Campbell, un joueur anglais ayant bénéficié d'un transfert faramineux.

Un moteur qui a fait ses preuves

Le rendu de ces mouvements est magnifiquement décomposé et on a vraiment l'impression qu'il y a vingt-deux humains derrière l'écran. Mais d'un autre côté, il faut bien le reconnaître, les innovations dans le jeu en lui-même sont mineures ; la jouabilité est la même et comme depuis quelques années déjà, les touches sont les mêmes pour jouer. Remarquez, on n'est pas dépaysé.

Par contre, côté nouveautés, hormis le jeu en lui-même, on est carrément gâtés : on vit des championnats comme peuvent les vivre des entraîneurs et des managers.

En choisissant l'option "Saison", on s'apprête à vivre une grande aventure, et ce quel que soit le pays.

Prenons Arsenal par exemple ; si vous décidez de vivre trois années avec eux, vous pourrez participer à la Coupe d'Angleterre et à la Coupe des Champions ; si vous prenez Monaco, vous pourrez participer à la coupe EFA (voir plus bas) et à la Coupe de France ; et l'on peut ainsi participer à la Coupe d'Ecosse, d'Israël, d'Allemagne... Le gros avantage, c'est que l'on est dans des conditions autrement plus impressionnantes que celles d'un simple match amical. Ça prend tout de suite une autre dimension. Imaginez que vous commencez la saison avec une simple coupe. Les matches sont assez espacés et tous les joueurs ont le temps de récupérer de leur

! Infos

Après Fifa, NHL, NBA, EA Sports se diversifie et démarre de nouvelles séries sur le rugby et la F1. Si c'est à la hauteur des trois autres, ça va faire mal.

Quand Fabien se déchaîne...

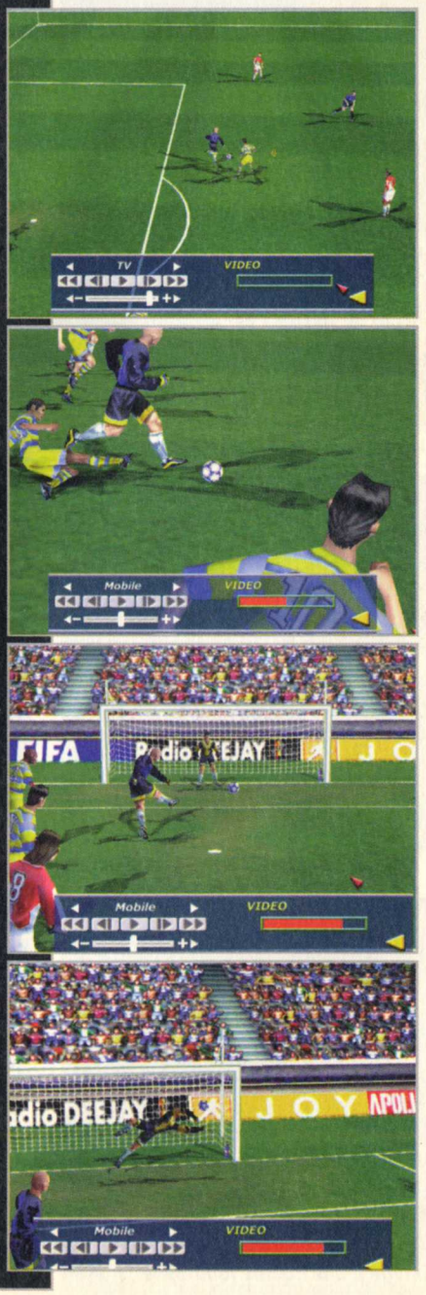
Bon, ce coup-là, vous ne le ferez pas dans les niveaux de difficulté "Pro" ou "International". Mais vu que le mode Amateur est vraiment très facile, on peut se permettre quelques excentricités. Au programme : une équipe de Monaco déchaînée et un gardien comme on les aime.

Un Monégasque vient juste de donner en retrait au gardien. Ça fait un moment que Fabien Barthez n'a pas eu à intervenir ; il prend le ballon dans ses pieds et sort de sa surface.

On tente de tacler Fabien mais il est inébranlable. Il continue sa course folle ; il a déjà dépassé la ligne médiane. Le tacle aurait réussi, c'était + 1 pour l'adversaire. Fabien s'épuise, il est à bout de course, mais il trouve encore de l'énergie pour continuer.

Fabien entre dans la surface, épuisé ; c'est avec l'énergie du désespoir qu'il arme son pied. Le déclic est fulgurant, puissant. Ce n'est plus un ballon qui est cadré vers les cages adverses, mais un boulet de canon.

ET ÇA PASSE !!! Son vis-à-vis est battu, humilié. Qu'est-ce qui s'est passé dans la tête de Fabien ? À quand le Hat Trick ?



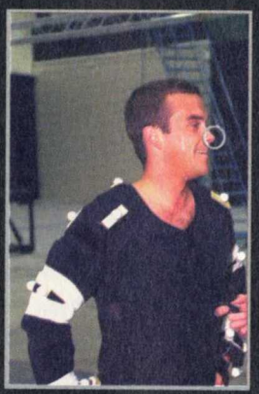
La victoire est en nous !

On voit des ralentis consécutifs à des buts.

fatigue. Ensuite, d'autres matches, plus importants, internationaux, viennent se greffer à un calendrier déjà chargé. En outre, plus on avance dans la saison, plus l'importance est de taille. À moins de se faire éliminer, mais il n'en est pas question ! Ajoutez à cela que l'on peut paramétrer le jeu à sa manière, de façon à le rendre encore plus tactique. Bien entendu, il y a le problème des cartons. Des joueurs peuvent être suspendus pendant un certain nombre de matches ; et il y a aussi le gros problème des blessures. Un joueur blessé peut ne pas jouer dans l'équipe pendant une durée assez importante ; il faut alors tout recomposer. Bref, on rejoint un peu les jeux de gestion que l'on connaît déjà. Une saison peut durer trois ans. On peut alors envisager des transferts, prendre des joueurs plus adaptés, plus chers bien souvent. Mais si vos résultats sont bons, vous pourrez vous le permettre. On peut gérer un club trois saisons durant, ce qui fait déjà pas mal de matches (si on en a marre, on peut les simuler mais en général, les résultats sont catastrophiques et manquent de réalisme). Côté chiffres, c'est pas mal du tout. Quarante-six équipes internationales, des centaines d'équipes nationales, des milliers de joueurs, on ne sait plus où donner de la tête, d'autant qu'il est possible de composer sa propre équipe et de changer par-ci par-là quelques paramètres.

La motion capture

Ce procédé, vous le connaissez tous maintenant. Il s'agit de placer des capteurs sur un comédien et de le filmer avec des caméras spéciales. On obtient alors sur ordinateur un squelette animé que l'on n'a plus qu'à "habiller" de volumes et de textures. Mais cette fois, restez là, les filles, ce n'est pas n'importe quelle Motion Capture que l'on vous propose. Il y a Robbie Williams. On me dit à ma gauche qu'il était dans un groupe de "boyze" ; mais à ma droite on me dit qu'il a grandi. Bon, il paraît que c'est l'idole des jeunes.



Sa Motion Capture a servi pour toutes les phases de contestation du jeu. Les engueulades avec l'arbitre, les cris de joie, les mimes inévitables que l'on trouve après chaque but...
Vous constatez qu'il n'est pas seul dans cet encadré. L'autre, c'est une vedette aussi : il s'agit de Saul Campbell, un très grand joueur. Lui, il a réalisé des nouveaux mouvements pour le jeu.

Un match Fifa est paramétrable.

Respect au butteur.

À l'image d'une équipe foudroyée.

! Infos

Dès le début de l'année, EA va nous sortir LNF Football Manager, un gestionnaire. Et on va aura aussi une simu avec le moteur de Fifa sur les D1 et D2.

L'héritage de 99

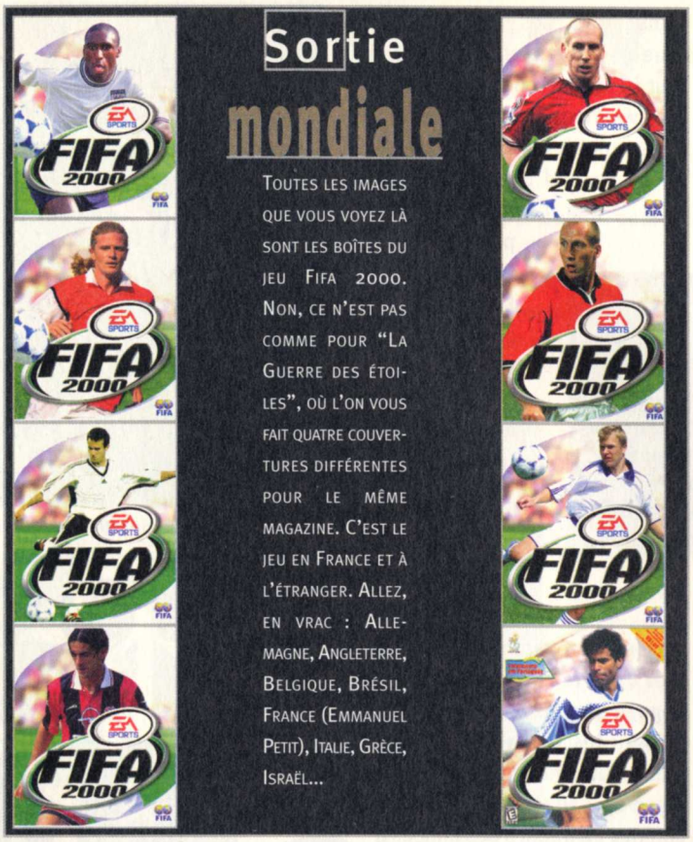
J'ai quand mê-me quelques mauvaises nouvelles. Rien de bien grave. Bon, déjà, ça ressemble à mort au

Fifa précédent. À tel point que l'on peut se demander si cette nouvelle version vaut vraiment le coup. Pour m'en convaincre, j'ai repris le texte de Rodolphe de l'an dernier sur 99. Eh bien, il trouvait que cette idée d'appeler la coupe de l'UEFA la coupe EFA, c'était bizarre. Moi, ce que je trouve le plus étrange, c'est qu'il y ait la même erreur cette année. À ce niveau-là, ça manque un peu de finition. Dans les statistiques des joueurs, on trouve aussi des bugs. Je ne veux pas rentrer dans les polémiques, si vous aimez le foot, si vous le suivez, vous le verrez vous-même. C'est tout de même plus proche de la réalité au niveau des résultats des clubs que l'an dernier, où Monaco et PSG étaient tout de même très avantagés. Là, j'ai fait une coupe et on tombe à peu près sur les mêmes résultats qu'en ce moment. Bref, tout se tient dans un mouchoir de poche et chaque match a vraiment son importance.

L'interface commence elle aussi à énerver. Pourquoi n'utilisent-ils pas des menus déroulants ? Parfois, on cherche une équipe en milieu de liste et on doit cliquer mainte et mainte fois (ou laisser le bouton de la souris enfoncé pour arriver à l'équipe sélectionnée). C'est plutôt propre comme interface, mais pas vraiment fonctionnel.

Les joueurs ne bénéficient pas d'une modélisation exemplaire. On peut, si on veut, arranger cela grâce à l'éditeur de personnages, mais il est dommage de constater que ce travail n'a pas été très bien fait en amont. C'est vrai que lorsque l'on a ses préférés, on peut affiner quelques équipes, mais bon, c'est autant de temps que l'on ne passe pas à jouer.

Le problème le plus pénible à mon sens réside dans la difficulté, qui est tout de même assez mal dosée



Ils ont déjà fait ça en vrai !

Penalty ! Ça s'échauffe !

Ils prennent leur pied !

Dix buts ! Rien que ça !

Remplacement pour blessure.

On vit des championnats !

Infos

Allez quelques sites très officiels sur le foot :
www.uefa.com • *www.fifa.com*
www.fff.fr

dans les modes extrêmes. On peut jouer en niveau Amateur, Professionnel ou International. Le mode Amateur est d'une facilité déconcertante : on pourrait presque se contenter de marquer des buts avec le gardien.

Quant au mode International, on a beau prendre l'équipe championne du monde face à la plus inconnue des équipes, on se prend une tole. Le juste milieu est très intéressant et on se contentera de celui-là. Mais il aurait peut-être été bon d'ajuster les deux autres.

Mais bon, c'est tout, il n'y a pas d'autres défauts. Les commentaires semblent, à quelques exceptions près, coller encore mieux que dans les précédents volets. J'ai même remarqué quelque chose d'assez incroyable. Pendant un moment, je me suis amusé à marquer des buts uniquement avec le gardien ; eh bien, pour quelque chose d'aussi extraordinaire que cela, d'aussi rare, il y a au moins quatre ou cinq phrases différentes ! Certains d'entre vous ne les entendront jamais ! Côté gameplay, on est sur des nuages ; difficile de faire mieux : les collisions entre les joueurs et le ballon, bien souvent synonymes de contres sur les vrais terrains, fonctionnent très bien, ce qui ajoute du réalisme à l'ensemble. Les positions des joueurs sur le terrain varient du tout au tout en fonction de la façon dont vous dirigez votre joueur actif. Sur un corner, placez-le au premier ou au second poteau ; tout le monde suivra et prendra de nouvelles marques. Les joueurs se placent si bien par rapport à la balle que c'en est un bonheur (sauf pour éviter que la balle sorte, en général, il la pousse, même problème qu'avant). Tous les joueurs regardent la balle évoluer dans le ciel lorsqu'elle est dégagée, comme à la télé.

Et pour les nostalgiques, il y a aussi toute une partie qui leur est réservée ; on retrouve en effet les équipes mythiques des années à papa : Ajax 70-73, Marseille 89-93, St Etienne 76... Bref, y'en a vraiment pour tous les goûts.

! Infos

A quoi faut-il s'attendre dans les prochains FIFA on peut imaginer du photo-réalisme et une partie gestion plus importante. Enfin, on espère...

On peut tirer sur un des joueurs sur lequel se trouve une lettre.

On peut modifier l'apparence des joueurs.

Zizou vient d'en planter deux.

Les Avis

LÉO DE URLEVAN :
Ce cru Fifa n'est pas très différent des autres, techniquement parlant. Il n'apporte pas de grosse révolution, mais plein de petites améliorations. La jouabilité est de toute façon au rendez-vous, et c'est ça qui compte.

FRANÇOIS :
Non mais franchement, un test de foot alors qu'on est encore en plein dans le rugby, et sur une défaite en plus ! Je me demande si c'est pas de la provocation. C'en est de toute façon, de la part d'EA, qui nous sert un jeu irréprochable tous les ans, à la veille des fêtes.

Les + −

+
- La jouabilité
- Les coupes
- La petite partie gestion
- Le nombre de joueurs et d'équipes

−
- Ce n'est pas une révolution

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	8/10

Note: 90%

THIERRY GILARDI INTERVIEW

Thierry Gilardi, directeur adjoint et rédacteur en chef du service des sports de Canal +, commente les matchs de football sur cette chaine. Avec Laurent Paganelli, il commente Fifa 2000. Un travail de titan. Interview...

PC SOLUCES : Bonjour, parlons tout d'abord de vous. Vous commentez les matchs sur Canal+. Comment avez-vous démarré cette carrière ?

THIERRY GILARDI : Il y a longtemps. J'ai commencé à la radio, sur France Inter en 1982, où je suis resté quatre ans. Puis Canal+ m'a engagé pour les Grands Prix de Formule 1pendant un an en tant que pigiste avant de me recruter définitivement.

PCS : Revenons à la radio, est-ce très différent ?
TG : C'est un autre métier, on est privé d'images. Il faut constamment resituer le contexte, provoquer l'image dans l'esprit des gens. À la télévision, on oublie trop souvent que l'image arrive avant le commentaire.

PCS : Comment faites-vous pour ne pas vous contenter d'énumérer les passes successives et pour éviter que les commentaires soient seulement une longue succession de noms ?
TG : Eh bien, je travaille le match avant. Un match, ça ne débute pas au coup d'envoi et ça ne s'arrête pas au coup de sifflet final. Il y a une préparation physique, un entraînement. Pour être un joueur, il faut du talent mais cela ne suffit pas. Il faut des préparatifs et un très gros travail. Si Marseille a dominé telle ou telle équipe, ce n'est pas dû seulement au talent des joueurs, cela vient aussi des préparatifs.

PCS : Comment voyez-vous l'avenir des retransmissions télévisées ? Peut-on encore innover dans ce domaine ?
TG : Je pense qu'il y aura toujours moyen d'innover. Pendant des années, on a eu une surenchère monstrueuses de moyens. On a multiplié le nombre de caméras. Actuellement, on assiste à une pause. Il faudrait peut-être même réduire le nombre de ces caméras pour revenir à une certaine sobriété. Mais je suis persuadé que quelqu'un trouvera tôt ou tard une idée pour innover.

PCS : Ça peut paraître curieux cette idée de mettre moins de caméras...
TG : Oui, en fait, on a été comme des gamins devant un jouet à chaque fois que l'on ajoutait des caméras. Mais on a peut-être montré trop de choses. On se disait : est-ce que l'on a tout vu : les actions, les visages, les blessures, le moindre petit bobo au doigt de pied. Il faut revenir à l'essentiel : au jeu.

PCS : On peut imaginer que vous ayez des joueurs, ou des équipes, préférés. Comment restez-vous objectif dans le feu de l'action ?
TG : Ça, c'est le truc le plus facile au monde. J'ai des amis partout qui changent de club tous les ans ; et ils sont répartis dans toutes les équipes. Que ce soit au niveau national ou international, j'ai des copains à Marseille, à Bordeaux, à Lens, partout. Difficile dans ces conditions de prendre parti pour l'un ou pour l'autre. C'est ma façon de rester objectif.
PCS : Maintenant, parlons de Fifa 2000 ; vous n'en êtes pas à votre coup d'essai.
TG : Non, c'est la quatrième fois.

PCS : Combien de temps prend l'enregistrement de toutes ces voix ? Est-ce plus contraignant qu'une rencontre réelle ?

TG : Ouh là ! Bon, en fait, ce sont deux jobs très différents. En ce qui concerne l'enregistrement, en réalité, une première phase s'avère très rapide. Les phrases, ça va vite. Mais les noms ! Les noms ! Deux mille cinq cents noms de joueurs ! Deux tons différents pour chaque joueur !

PCS : ...Deux mille cinq cents noms en tout ou cinq mille ???
TG : Cinq mille ! C'est épuisant ; prenons un exemple comme Okocha. Je dois dire "Okocha" quand il a la balle, par exemple, et qu'il fait une passe. Quand il rentre dans la surface de réparation, le ton est plus soutenu et plus rapide : "OKOCHA !" Ce son est aussi employé quand il marque un but. Et là, ce sont des gens que l'on connaît bien, mais j'ai également fait les Bengali, les Coréens, les Chinois. Cela prouve que les auteurs du jeu font vraiment ça avec sérieux et cela me motive car je ne veux pas être en dessous du travail qu'ils ont fourni de leur côté. Alors toutes ces phrases, c'est long et pénible, mais c'est motivant.

PCS : Jouez-vous vous-même, à Fifa ou à d'autres jeux ?
TG : J'y ai joué un peu, je l'ai essayé. Je suis très ordis, Internet et tout ça, mais ce sont plutôt mes trois loulous qui s'amusent beaucoup !

PCS : Ils apprécient d'entendre la voix du papa ?
TG : Peut-être, oui, enfin, je crois. Ils en ont peut-être un peu marre d'entendre toujours le même !

PCS : Quand on écoute le jeu et que l'on écoute un match à la télévision ou à la radio, on se rend compte que ce n'est pas le même type de phrases. Vous semble-t-il possible d'améliorer ça ?
TG : Ça se règle petit à petit. C'est un jeu qui a été réalisé par des Américains, adapté par des Anglais et traduit par des Français. La traduction française a été faite mot à mot. Une des phrases possibles était : "J'irais bien me boire un thé" (ça correspondait à un moment où il n'y avait pas beaucoup d'action sur le terrain). Jamais je ne dirais ça dans un commentaire ! J'ai donc pu changer cette phrase par une autre. Mais pour avoir les mêmes commentaires dans un match que dans un jeu, je ne sais pas si les CD ont une capacité de stockage extensible au point de permettre d'avoir des commentaires aussi détaillées que dans un vrai match. Dans un vrai match, il y a l'émotion en plus ; là, pour un jeu, je parle devant un micro. Il manquera toujours un petit truc à mon avis.

PCS : Le résultat final vous satisfait-il ?
TG : Je ne suis pas un spécialiste des jeux vidéo ; mais avec l'équipe de développement, j'ai vu des grands pros. Par contre, je vois les retours : que des compliments. À chaque fois que quelqu'un essaie le jeu, c'est unanime, année après année.
PCS : Vous recommencerez l'an prochain ?
TG : Très bientôt même avec la version du Championnat de France !

PCS : À bientôt donc !

FLIGHT SIMULATOR

FLIGHT SIMULATOR EST LE PLUS ANCIEN ET LE PLUS RÉPUTÉ DE TOUS LES SIMULATEURS DE VOL. LES MAUVAISES LANGUES DIRONT QU'IL ACCUSE LES HEURES DE VOL ALORS QUE CETTE VERSION VIENT À TEMPS POUR LUI REDONNER DE L'ÉLAN. **Jeff**

! Infos

Sur le site (http://www.onlinepilot.com), on peut passer une licence de pilote virtuel avec Flight Simulator 2000.

Flight Simulator est LE simulateur d'aviation civil. Sa plus grande qualité, c'est qu'il permet de voler dans le monde entier : vous pouvez partir de l'un des 20 000 aéroports proposés et effectuer un trajet qui fait le tour du monde ! Vous aurez alors des contraintes indentiques à celle d'un véritable pilote : établissement du plan de vol, problèmes météo, pannes...

Depuis Flight Simulator 98, qui marquait le passage aux cartes 3D et l'intégration de nombreux scénarios, le jeu a peu évolué et, dès le lancement on se demande où sont les nouveautés : on se retrouve comme d'habitude sur la piste de Meigs Field avec un décor à peine plus beau et la ville de Chicago toute proche a un air de déjà-vu. Seul changement notable : le cockpit est mieux fait, avec des instruments de bord plus précis.

Pour me convaincre que c'est bien là un nouveau jeu, je jette un coup d'œil aux options graphiques et le mystère est résolu immédiatement : les options d'affichage sont à moins de 50 %. Bizarre, je joue quand même sur un Pentium III. Par curiosité, mais légèrement inquiet, je mets toutes les options à fond, c'est-à-dire que j'active les scènes (animations dans les aéroports...), j'accrois la limite de vision, j'augmente la qualité des textures...

Et là, mon PC s'affole : le disque dur se met à tourner furieusement et le jeu se fige pendant plusieurs secondes, le temps de tout charger en mémoire. Mais le résultat est étonnant : alors que la ville ressemblait plus à un hameau avec quelques buildings comme

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulateur de vol

ÉDITEUR
Microsoft

CONFIG. MINI.
Pentium II 300

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium III 450

OPTIMISATION
Non

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
8 joueurs

INTERNET
8 joueurs

CLASSIFICATION
Tout public

Version Pro ?

FLIGHT SIMULATOR 2000 SERA VENDU DANS DEUX VERSIONS DIFFÉRENTES : LA VERSION "STANDARD" (NON INDIQUÉE SUR LA BOÎTE DE JEU) ET LA VERSION "PRO". CETTE DERNIÈRE REPREND LES ÉLÉMENTS DE LA PREMIÈRE AVEC QUELQUES SUPPLÉMENTS : UN MANUEL PLUS DÉTAILLÉ (C'EST FACILE CAR LE MANUEL DE LA VERSION STANDARD EST EN NOIR ET BLANC, INCOMPLET ET PEU COMPRÉHENSIBLE), DEUX AVIONS SUPPLÉMENTAIRES (LE BEECHCRAFT KING-AIR 350 ET LE MOONEY BRAVO), SIX VILLES DÉTAILLÉES SUPPLÉMENTAIRES (BOSTON, WASHINGTON DC, SEATTLE, BERLIN, TOKYO ET ROME), DEUX TABLEAUX DE BORD EN HAUTE DÉFINITION POUR LE PILOTAGE AUX INSTRUMENTS ET,

Les villes sont impressionnantes par leur taille.

Un gros travail a été effectué sur le tableau de bord mais il reste inférieur à celui du concurrent Fly !

La couche nuageuse n'a plus rien à voir avec celle de Flight Simulator 98.

dans Flight Simulator 98 réglé au maximum de détails, elle est devenue une véritable cité avec plus de bâtiments que je n'en ai jamais vu dans aucun autre simulateur de vol. Les constructions sont aussi plus belles qu'avant grâce à des textures plus fines (on voit les fenêtres à chaque étage des gratte-ciel).

Me voici donc prêt pour le décollage et les acrobaties en ville mais mon excitation retombe vite : l'affichage est très lent et le Cessna Skylane 182S réagit avec du retard. Il est clair que ce n'est pas pour tout de suite qu'on pourra jouer à Flight Simulator 2000 avec toutes les options à fond : il faudra attendre sans doute les prochaines cartes graphiques et la génération suivante de PC (peut-être ceux de l'an 2000, d'où le nom du jeu ?).

Ces déceptions passées, FS 2000 se révèle néanmoins un bon jeu. Les contraintes météo ont été améliorées puisqu'on peut disposer des conditions météo réelles en téléchargeant directement les informations météo en temps réel sur le serveur Microsoft Gaming zone. De plus, on entend les mêmes messages radio synthétisés que ceux diffusés sur les channels radio de la météo (ATIS et ASOS) !

On peut aussi s'amuser avec une dizaine d'aventures (atterrissage sur un porte-avions..) et une cinquantaine de vols programmés (survol de l'éruption du Kilauea en 1983, vol au-dessus de la Tamise...).

Flight Simulator 2000 accuse cependant son âge et ressemble plus à un lifting qui aurait intégré des add-ons qu'à un jeu nouveau. Le moteur de jeu n'a pas fondamentalement changé et c'est dommage car il n'a jamais été un modèle de programmation.

Vol au-dessus d'un volcan

Avant de revenir à un affichage plus modeste, je passe en revue les cinq autres villes détaillées (Londres, Paris, New-York, Los Angeles et San Francisco) et elles sont presque toutes aussi bien faites. En revanche, les autres sites sont d'une piètre qualité : par exemple, la place Rouge de Moscou ressemble à un assemblage de Lego rouges assez ridicules.

Les Avis

JEFF :
Microsoft exploite de façon pépère la rente de situation qu'est Flight Simulator. Ce n'est ni génial ni médiocre mais juste suffisamment intéressant pour que les fans se précipitent encore sans sourciller.

LÉO :
Ce Flight Simulator 2000 ne m'a pas convaincu du tout. Je préfère de loin la série des Flight Unlimited (dont le numéro 2 arrive bientôt) qui propose une zone de vol plus réduite mais avec une réalisation bien supérieure.

Les + −

+
- Monde entier.
- Graphismes assez bons.

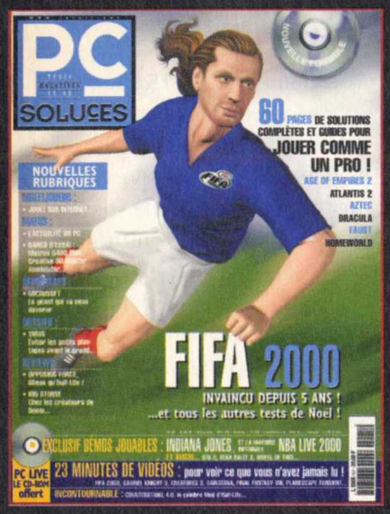
−
- Manuel mal fait.
- Pas révolutionnaire.
- Gros PC nécessaire.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	7/10
Sons	8/10

Note: 85%

ABONNEZ-VOUS !



26 F par mois au lieu de 39 F

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC. 92115 CLICHY CEDEX.

- Oui, je souhaite recevoir PC Soluces pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.
- Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et *je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal*.
- Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

Je souhaite recevoir mon magazine à l'adresse suivante :

NOM :

PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE : | | |

ADRESSE :

CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

ADRESSE E.MAIL :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Abonnement PC Soluces, 6, bd du général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :

PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

CODE	ÉTABLISSEMENT GUICHET	N° DE COMPTE	CLÉ RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :

N° : RUE :

CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

DATE : | | | | | | Signature Obligatoire :

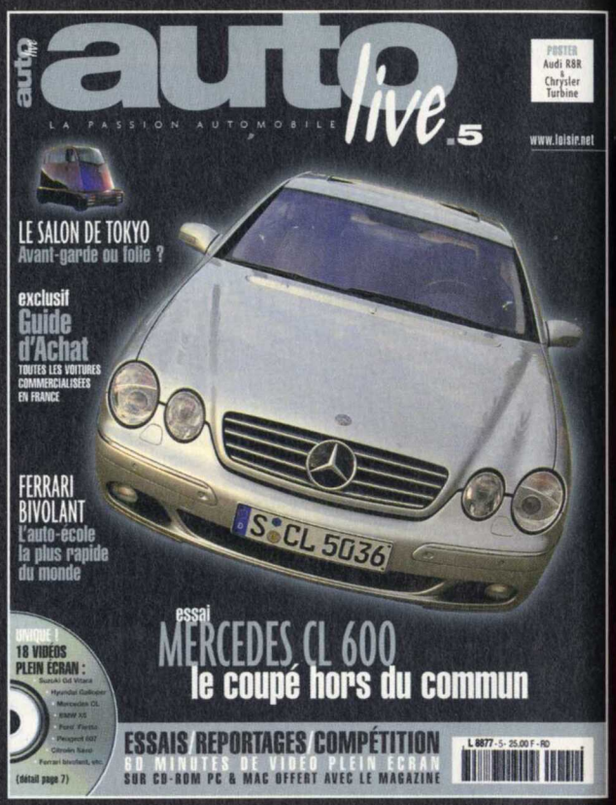
PCS 32 PA

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au (33) 1 41 06 44 44.
Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Mentionner obligatoirement votre numéro d'abonné.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES EXTÉRIEURS.

auto live
LA PASSION AUTOMOBILE

148 PAGES MAGAZINE
1 CD-ROM PC & MAC
1 POSTER DOUBLE FAC



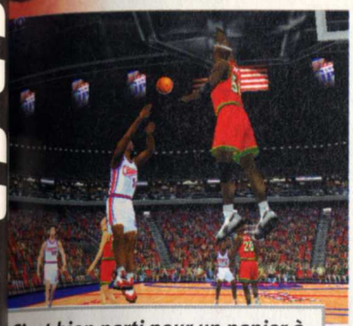
25 F SEULEMENT

LE NUMÉRO 5

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 27 NOVEMBR

NBA LIVE 2000

Simon



C'est bien parti pour un panier à deux points !

Attention au Dunk !!!

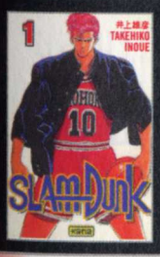
Des graphismes très réalistes avec l'optimisation des cartes 3D...

Infos

Pour tous les fans de basket ball, voici l'adresse du site officiel de la NBA sur Internet. Vous y trouverez toutes les informations sur vos équipes préférées :

http://www.nba.com

Manga



Vous aimez le basket ? Vous adorez l'humour ? Alors vous allez craquer pour "Slam Dunk" ! Il s'agit d'un manga délirant qui parle de basket ball. Découvrez la percée fulgurante d'un lycéen bagarreur qui, pour gagner le cœur de sa bien-aimée, va devenir un grand champion de ce sport en haut vol. Quatre volumes déjà disponibles dans toutes les grandes surfaces et magasins spécialisés dans la "Japanimation".

Vous en rêviez ? EA Sports l'a fait !

Participez à des tournois explosifs avec les joueurs légendaires composant les cinq équipes de la All Stars et opposez-les aux champions de ce millénaire. Faites s'affronter des légendes d'antan face aux professionnels actuels en mode un contre un et déterminez le meilleur joueur de tous les temps ! Outre le mode Simula-tion qui vous fera vivre l'ambiance magique de ces mat-ches en haut vol, vous découvrirez un mode Arcade inédit : gestes techniques à vous couper le souffle, actions trépidantes et dunks à tout va. L'animation des joueurs n'est pas en reste, c'est beau et fluide, la prise en main est directe et les angles de caméra vous sont retransmis comme à la télé ! Avec des zooms et des panoramiques sur vos stars.

Une très belle réalisation

Le jeu a été optimisé pour les cartes accélératrices 3D. Quatre niveaux de difficulté sont au programme. Un grand nombre de gestes techniques vous sont proposés en plus de vos actions de base. Vous pourrez effectuer des dribbles croisés et des dribbles à 180°, faire des feintes ou encore des dunks en "alley-oop"... Tous les boutons de votre manette seront mis à contribution avec plusieurs combinaisons pour des actions spectaculaires. Vous accéderez à de nombreux types de compétitions au choix : match d'exhibition, saison régulière, playoffs, franchise, concours de tir, entraînement, Michael Jordan en un contre Un et Multijoueur.

Vidéo sur le CD

GENRE
Sport

ÉDITEUR
EA Sports
(www.easports.com)

CONFIG. MINI.
Pentium II 266, 32 Mo

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350, 64 Mo

OPTIMISATION
Direct 3D - Voodoo 3

MULTIJOUEUR
Oui

RÉSEAU
8 joueurs

INTERNET
8 joueurs

CLASSIFICATION
Pour tout âge

Les Avis

SIMON :
Le réalisme du jeu est saisissant ! Il vous faudra cependant un petit temps d'adaptation pour la prise en main. Même si vous n'êtes pas un fan de basket ball, vous prendrez du plaisir à découvrir cette simulation de sport et à jouer aux côtés des plus grands professionnels de la NBA. Donnez-moi la baaallle, j'veux faire un dunk !!!

XAVIER :
Voici un jeu de basket ball très complet qui ravira aussi bien les néophytes du genre que les joueurs exigeants. Gérez vos joueurs, participez aux tournois et remportez la victoire face aux légendes du basket NBA. Si vous aimez ce sport, vous ne serez pas déçu !

Les + −

\+
- Soins apportés à la réalisation
- Bonne jouabilité
- Jeu de basket très complet

−
- Quelques pixélisations lors des zooms sur le public. à part ça, y a pas grand-chose à dire...

Les Notes

Intérêt	9/10
Graphisme	9/10
Sons	9/10

Note: 90%

HomeWorld

Retour sur terre

Éditeur/ Distributeur : Relic / Sierra
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Octobre 1999
Config. mini : PII 350, 64 Mo

VOICI LA SOLUTION

de l'un des jeux les plus difficiles qu'il nous ait été donné de publier dans PC Soluces. Vers la fin du jeu, en effet, le challenge est énorme, presque insurmontable. Du coup, pour vous aider, nous vous donnons un "trainer" made in PC Soluces, un petit programme qui se charge avant de lancer le jeu et qui vous permettra d'avoir l'argent infini. Merci Arioch...

SAUVEGARDE

Vous trouverez les sauvegardes de chacune des missions de Homeworld sur notre CD. Pour les installer, allez les chercher sur le CD et placez-les dans le répertoire **Sierra - Homeworld - SavedGames - SinglePlayer**. Attention, elles écraseront sans doute vos propres sauvegardes car elles sont automatiques. Par ailleurs, vous trouverez aussi sur le CD le trainer pour ce jeu.

CONSEILS DE JEU

1. Le nerf de la guerre

LES RESSOURCES vous rapportent de l'argent. L'argent vous permet de construire des vaisseaux. Les vaisseaux vous permettent de tuer l'ennemi. Tuer l'ennemi vous fait gagner la mission. Bref, récolter les ressources rapidement est essentiel pour gagner. On en trouve de plusieurs sortes :

- **cailloux, rochers**
- **boules transparentes marron**
- **boules transparentes marron avec des éclairs électriques les parcourant (c'est plus dense que les précédentes)**
- **minces filets transparents de plusieurs kilomètres de long**
- **on peut aussi gagner de l'argent en revendant des vaisseaux.**

Pour récolter, c'est simple. On sélectionne le collecteur, puis une boule, et on la récupère ; le stock interne du collecteur s'agrandit. Quand on est en face d'un mince filet, on ne peut faire cela. Il faut cliquer sur la moissonneuse avec le bouton droit, sélectionner Collecter et ce vaisseau s'y rend et commence sa tâche. C'est d'ailleurs la meilleure méthode pour voir si l'on n'a pas oublié toute une zone à collecter ; si vos appareils rentrent au bercail alors que vous avez donné l'ordre de collecter, il n'y a plus rien et vous pouvez quitter les lieux. En revanche, il se peut que vous ayez entièrement oublié un de ces minces filets car aucun de vos appareils ne s'est déplacé dans ce coin pour collecter ; les ressources sont rares, il ne faut pas les négliger.

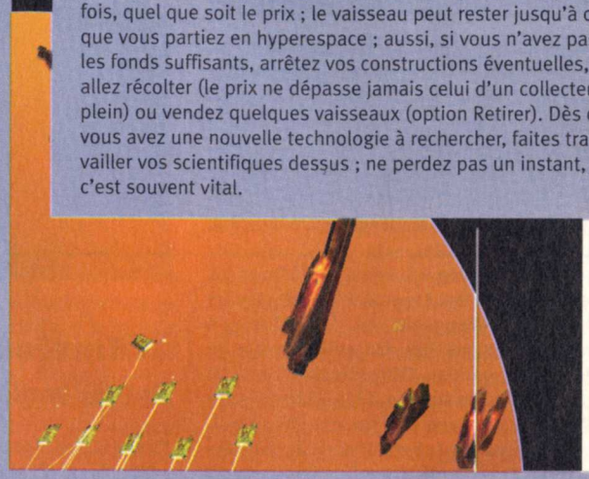
Pour optimiser le flux d'argent dans les caisses, on peut construire un contrôleur de ressources. Si vous allez à un endroit riche en ressources, mais loin du vaisseau-mère, le collecteur perdra énormément de temps en allers et retours. En plaçant à côté de lui un contrôleur, le collecteur déchargera sa cargaison sur cet appareil et vous gagnerez un temps précieux. Si vous avez deux collecteurs, placez-le au milieu des deux.

Dernière chose, cruciale : ne passez jamais en hyperespace avant d'avoir bien vérifié que vous avez ramassé toutes les ressources de la carte.

2. Cogito ergo sum... ou quelque chose comme ça

LES DÉCOUVERTES que vous ferez tout au long des seize missions sont vitales. En général, quand on trouve une nouvelle technologie, il faut tout de suite la produire (exemple : les canons ioniques). On peut trouver les nouvelles technologies avec son vaisseau de recherche ou en achetant une technologie à des alliés.

Vous rencontrerez au cours de votre voyage un vaisseau étrange qui vous proposera des deals. Acceptez à chaque fois, quel que soit le prix ; le vaisseau peut rester jusqu'à ce que vous partiez en hyperespace ; aussi, si vous n'avez pas les fonds suffisants, arrêtez vos constructions éventuelles, allez récolter (le prix ne dépasse jamais celui d'un collecteur plein) ou vendez quelques vaisseaux (option Retirer). Dès que vous avez une nouvelle technologie à rechercher, faites travailler vos scientifiques dessus ; ne perdez pas un instant, c'est souvent vital.



3. Les déplacements

AAAAAH ! LE GAMEPLAY de Homeworld ! C'est quelque chose de très novateur. Trop pour certains peut-être. C'est un jeu de stratégie en temps réel, comme les jeux de Westwood ou Blizzard. Mais les jeux de ces éditeurs se déroulent sur l'axe des X et des Y. Pas sur celui des Z. Cela complique les choses. Simplifions le problème. Une carte de Homeworld, c'est un repère orthonormé et... Je suis pas clair là ?

Bon, je vais faire plus simple, on va oublier les maths. Imaginez-vous vouloir déplacer un groupe d'unités à un point précis qui n'est pas situé à la même hauteur que vos unités. Placez la carte de façon à la voir d'en haut. Cliquez sur le point de la carte que vous voulez atteindre. Si vous laissez les choses comme cela, vous vous retrouverez au-dessus ou au-dessous du point. Si vous avez lu la doc, ou si vous avez fait le tutorial, vous savez que la touche Shift vous permet de définir une hauteur. Continuons avec l'exemple précédent au moment où le point est défini sur la carte vue d'en haut. Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, appuyez sur Shift et tournez la carte de façon à la voir à l'horizontale. Là, il ne vous reste plus qu'à définir la hauteur et le tour est joué. Cela demande de l'entraînement mais, au bout de quelques heures de jeu, ça devient très naturel et rapide.

4. Les combats

C'EST LA COURSE à l'armement qui prime ici. À chaque fois, on doit détruire quelque chose de très solide, une structure spéciale ou un vaisseau-mère. Il faut donc toujours avoir en réserve de gros vaisseaux. Mais l'idéal, comme dans chaque jeu de stratégie en temps réel, c'est tout de même une flotte variée. Bien sûr, les gros porteurs sont plus intéressants, c'est logique ; mais admettons que vous n'ayez pas de contre-mesures à l'invisibilité ou à la paralysie des petits vaisseaux, vous serez mal en point. Les petites unités qui ne coûtent rien ne sont pas inutiles.

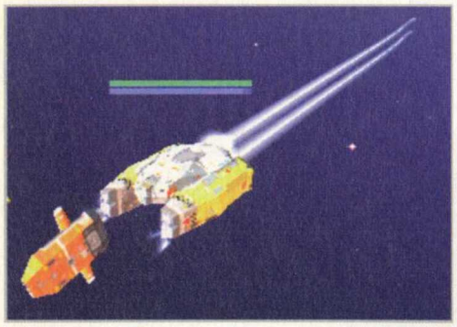
5. La difficulté

LA BARRE EST PLACÉE assez haut et je ne pourrais pas faire les missions à votre place. Lorsque l'on passe la mission 10, ça devient infernal. Il vous reste la solution de tricher. Attention, les trainers que l'on trouve sur Internet ne marchent pas avec la version française. Du coup, on a demandé au camarade Arioch de nous en faire un. Il est sur le CD. C'est pour avoir l'argent infini. Si vous êtes content de son programme, envoyez-lui des DVD, n'importe quelle zone, il s'en fout.

Mission 1

Système Kharak

Recherches possibles :
- Châssis de chasseur lourd
- Propulseur de corvette



Cette mission n'est pas difficile. Avant de l'attaquer, je vous conseille tout de même de passer par le **tutorial** pour n'avoir aucun problème pour accomplir cette mission. En effet, ici, on ne se sert que des commandes les plus basiques. Pas d'astuces compliquées, pas de subtilités. Commencez par donner à votre "moissonneuse" l'ordre de collecter puis fabriquez un vaisseau de recherche et un vaisseau de récupération.
Sélectionnez ensuite les éclaireurs et, lorsque les drones cibles seront lancés, envoyez les éclaireurs les détruire en changeant de formation, en appuyant sur la touche TAB. **Un autre groupe** de drones fera son apparition. Cette fois-ci, il y en aura seize et, pour valider la mission, il faudra changer de mode d'attaque au cours de l'assaut. Par défaut, vous êtes en neutre. Passez sur offensif et vous verrez des changements de comportements assez significatifs. Maintenant, votre vaisseau de recherche doit être terminé. Vous pouvez commencer les recherches. D'une manière générale, dès que vous aurez la possibilité d'effectuer de nouvelles recherches, n'hésitez pas.
Vous aurez ensuite un message selon lequel vous devez **récupérer** un vaisseau. Envoyez le vaisseau de récupération à l'endroit indiqué et capturez-le (soit en sélectionnant Amarrer dans le menu, soit en cliquant sur le vaisseau quand l'icône représentant un éclair apparaît). Ensuite, ne touchez plus à ce vaisseau. Il ramènera la cible automatiquement. Après tout ceci, vous pourrez passer en hyperespace. Je vous conseille de construire des Intercepteurs, le plus possible. Non, la prochaine mission ne va pas spécialement être difficile mais ce qui est fait n'est plus à faire.

Mission 2

Périphérie du système Kharak

Recherches possibles :
- Châssis de corvette
- Corvette lourde avancée

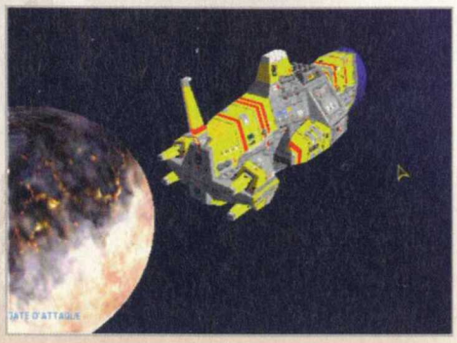
Cela commence bien : vous avez raté votre saut. Commencez par **collecter** les minéraux à proximité. Un signal d'alerte provient du Khar-Selim. Là, on vous recommande l'envoi d'une sonde pour établir un contact. Je ne vous le conseille pas. Pour le moment, continuez à exploiter les minéraux se trouvant dans le coin, tranquillement. Produisez des **Intercepteurs**, plein. Plus vous récolterez de minéraux, plus votre collecteur se rapprochera du Khar-Selim. Et, à un moment, votre collecteur sera attaqué par des vaisseaux surgis de nulle part. Envoyez vos vaisseaux à l'attaque. Vous devrez affronter de nombreuses vagues mais, avec vos nombreux vaisseaux, cela ne posera aucun problème. Vous recevrez un nouveau message selon lequel il faut aller récupérer des données sur le Khar-Selim. Envoyez la **corvette de récupération** s'amarrer à ce vaisseau. Là encore, une nouvelle vague d'ennemis arrivera. Détruisez-les aussi. Le vaisseau de récupération doit revenir intact ; c'est assez facile. N'attaquez pas le vaisseau-mère ennemi, tous vos chasseurs y passeraient. Retournez plutôt pas loin du vôtre pour le défendre. Ne vous approchez jamais du vaisseau-mère ennemi. Vous perdriez beaucoup trop de chasseurs. Après un certain temps (assez long), les ennemis battront en retraite et vous pourrez alors passer en hyperespace.

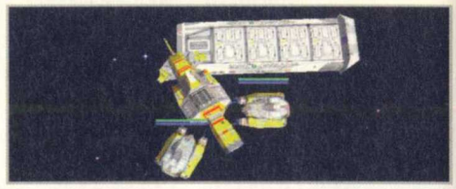
Mission 3

Retour vers Kharak

Recherches possibles :
- Propulseur d'unité lourde
- Châssis d'unité lourde

Kharak est détruit et vous êtes bien décidé à vous venger. Les modules cryogéniques sont attaqués par des vaisseaux ennemis assez costauds. Le briefing vous oblige à en capturer un. Je ne peux que vous conseiller de tous les **capturer**. Pour capturer des vaisseaux de ce genre-là, il faut deux vaisseaux de récupération ; il faut donc que vous en construisiez un deuxième rapidement.
Selon le camp dans lequel vous jouez, vous aurez deux ou quatre vaisseaux à capturer. Des modules exploseront peut-être mais, à partir du moment où vous en sauvez un, la mission est gagnée. Lorsque vous aurez capturé le premier ennemi, la mission sera à moitié faite. Si vous capturez les autres, vous pourrez les revendre ou les ajouter à votre flotte. À la fin de la mission, de toute façon, après les recherches, vous pourrez construire ce type d'appareil. Lorsque vous serez débarrassé de tous les ennemis, d'une manière ou d'une autre, il ne vous





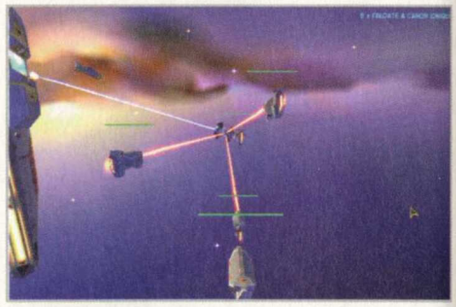
restera plus qu'à capturer les **modules cryogéniques** avec les vaisseaux de récupération. Après, il ne vous reste plus qu'à passer en hyperespace.

Mission 4

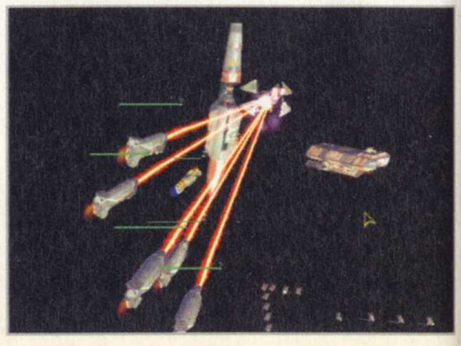
Macro-déserts

Recherches possibles :
aucune
Technologie à acheter :
Canons ioniques

À partir de ce niveau, vous pouvez construire un contrôleur de ressources. C'est un engin que l'on place à côté des ressources pour que les collecteurs s'y amarrent. L'argent arrive alors sans que le collecteur ait à repasser par le vaisseau-mère et cela économise pas mal de temps. Commencez par



construire cet engin, avant toute chose. Bientôt, vous verrez arriver un vaisseau en forme de fer à cheval. Ce n'est pas un ennemi. Ce sont les **Bentusi.** Cet engin vient vous vendre des technologies. Votre ambassadeur va aller dans ce vaisseau. Vous pourrez acheter une nouvelle technologie. Il faut donc avoir un peu d'argent. Vous pourrez alors profiter des **Canons ioniques** et, croyez-moi, c'est très efficace et vous en aurez bientôt besoin. Immédiatement, construisez des Frégates ioniques. Vous devriez avoir assez d'argent pour en fabriquer six. Des ennemis vont bientôt faire leur apparition ; il y aura deux types de chasseurs. Ceux que vous connaissez déjà et d'autres, laissant derrière eux une traînée rouge. Occupez-vous de ceux-ci avec des corvettes, lourdes de préférence, mais laissez de côté les chasseurs, trop fragiles. Ensuite, votre vaisseau-mère sera cerné de toute part par des uni-



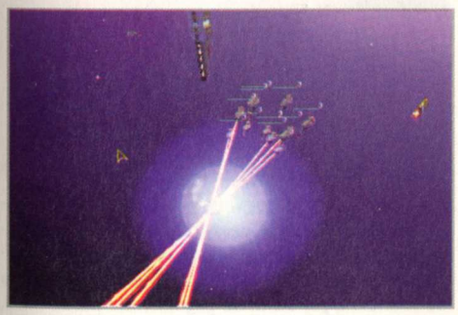
tés lourdes équipées de tir ionique. Cela fait très, très mal. Alors, une seule échappatoire : se servir de toutes vos frégates à canons ioniques contre ces adversaires de taille. Ne vous occupez plus des chasseurs. Quand vous penserez en avoir terminer avec eux, un vaisseau-mère fera son apparition, escorté de deux autres vaisseaux à canons ioniques. Leur cible principale reste votre vaisseau-mère. Occupez-vous d'abord de **l'escorte**, ce devrait être assez rapide, puis lancez toutes vos unités sur le gros vaisseau. S'il s'en va avant que vous l'ayez détruit, la partie est perdue. Mais si vous avez la puissance de feu nécessaire, cinq ou six frégates ioniques, cela ne devrait poser aucun problème. Après cette bataille fabuleuse, récoltez le reste de ressources et passez en hyperespace.

Mission 5

Macro-déserts

Recherches possibles :
- Lanceur de bombes plasma
- Sous-systèmes de défenseur

Comme vous pouvez le constater sur la carte, il y a vraiment beaucoup de ressources ici. L'idéal est de vous débarrasser des ennemis très vite pour récolter le maximum.
Au début de cette mission, vous devez sonder la ceinture d'astéroïdes. Le problème, c'est que, au bout d'un moment, vous tomberez sur des ennemis. Il faudra alors être prêt pour une belle bataille. Sur cette carte, on distingue une **ceinture** de ressources



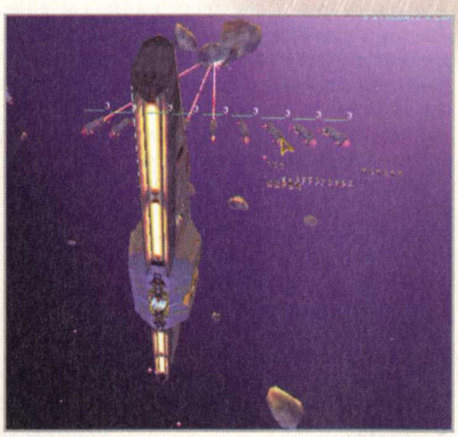
en forme de V renversé (enfin, ça dépend comment on tourne la carte). En sélectionnant le collecteur, on lui donne l'ordre de récupérer pas mal de ressources. Par défaut, il va se diriger vers le point le plus proche de ressources (voir carte : point 1). Laissez-le faire. Vous récupérerez pas mal d'argent. Arrivé à la moitié de cette ceinture (point 2), changez de stratégie et dirigez-vous vers le point 3. Collectez encore. Laissez ensuite faire les choses. Pendant tout ce temps, recherchez le lanceur de bombes plasma et construisez quelques-uns de ces appareils. Dans le même temps, vous pouvez aussi compléter votre **collection** de frégates à canons ioniques.
Lorsque vous tomberez sur les premiers ennemis, faites rentrer les unités de récolte à proximité de votre vaisseau-mère et envoyez tous vos vaisseaux à l'assaut de leurs poursuivants. Lorsque vous vous en serez débarrassé, dirigez-vous rapidement vers tous les points rouges de la carte. Il devrait rester encore une certaine résistance avec deux gros vaisseaux ennemis. Avec une dizaine de frégates ioniques, vous devriez en venir à bout rapidement. Ensuite, l'action se déroulera certainement autour de votre vaisseau-mère. Ramenez alors tout le monde au bercail. Lors des affrontements, vous devriez être en mesure de rechercher des sous-systèmes de défenseur. N'hésitez pas non plus ; l'unité que vous pourrez créer par la suite (le défenseur) est aussi efficace en attaque qu'en défense. Si vous avez fait tout cela très rapidement, il devrait vous rester pas mal de ressources à collecter. N'hésitez pas et profitez-en. Avant de partir, amenez le nombre de vos frégates ioniques à quinze. Et hop, un coup d'hyperespace.

Mission 6

Récifs de diamants

Recherches possibles :
- Propulseur d'unités d'appui
Technologie à acheter :
- Technologie drone

Cette mission est assez simple mais demande une vigilance de tous les instants. Vous devez posséder au moins six frégates ioniques. Dès que la mission commence, sélectionnez vos frégates à canons ioniques et faites-en un groupe. Utilisez la formation "mur" et tirez sur les rochers qui arrivent vers le vaisseau-mère. Anticipez bien l'arrivée des **rochers**. Tournez votre caméra autour du vaisseau pour voir la trajectoire des astéroïdes et pour en déduire ceux qui sont à détruire et ceux qui ne le sont pas. Au



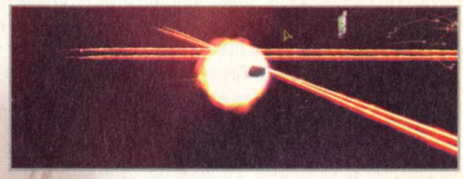
début de la mission, on peut placer tous les petits chasseurs loin derrière pour les mettre en sécurité ; de toute façon, ils sont inutiles dans cette aventure. Utilisez aussi votre collecteur. Les rochers éclatés contiennent des ressources. En donnant l'ordre de collecter, vous pourrez ramasser un peu de monnaie. La partie dure assez longtemps, une dizaine de minutes environ. Le vaisseau-mère peut se prendre un rocher, mais pas deux. Cependant, si vous faites les **bons choix**, si vous concentrez vos tirs sur les astéroïdes les plus dangereux, vous n'aurez pas de problème. Au milieu de la mission, les vendeurs de technologie arriveront et vous proposeront la technologie drone, très intéressante. Pour le moment, construisez un maximum de frégates ioniques et deux ou trois destroyers.

Mission 7

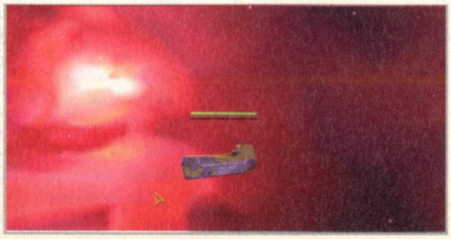
Jardin de Kadesh

Recherches possibles :
- Tourelles à déplacement rapide

Cette mission se déroule en deux temps. Et croyez-moi, aucun des deux n'est facile. Enfin, tout dépend de ce que vous avez déjà vécu jusqu'à présent. Si tout s'est bien passé, vous devez avoir une dizaine de frégates ioniques et deux ou trois destroyers. Après votre première récolte de ressources, un vaisseau ennemi arrivera, vous intimant l'ordre de vous rendre. Bien entendu, inutile de vous dire



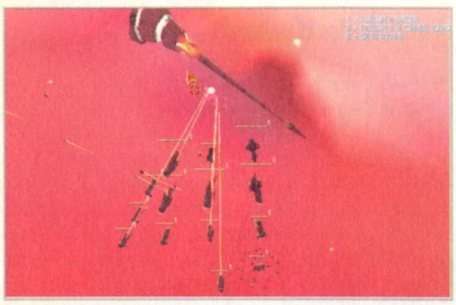
qu'il est impossible d'obtempérer. La bataille va commencer ; la cible préférée de vos ennemis est votre (ou vos) collecteur(s). Essayez de le(s) défendre. La stratégie est tout de même assez simple. Envoyez vos frégates et destroyers attaquer les gros vaisseaux ennemis ainsi que les corvettes. Vos défenseurs resteront autour des collecteurs. Dans cette mission, vous constaterez que la multitude de petits chasseurs ennemis (oui, ils sont vraiment beaucoup) sont dirigés par les gros vaisseaux. Leur destruction vous donne un répit. Vous verrez même un **vaisseau énorme** apparaître ; il a une forme d'entonnoir très allongé. Lorsqu'il apparaît, il doit devenir la cible prioritaire de vos frégates. Au bout d'une minute, il devrait passer en hyperespace pour se retrouver un peu plus tard à un autre endroit. Tout au long de la partie, des chasseurs attaqueront. Faites attaquer vos défenseurs. À un moment, vous aurez un signal pour passer en hyperespace ; si vous ne vous êtes pas encore débarrassé de tous vos ennemis, je ne vous conseille pas de partir. En effet, le temps que tous vos vaisseaux rentrent, nombre d'entre eux se feront détruire. De plus, l'hyperespace **ne marchera pas**.
Débarrassez-vous alors de tout ce qui se trouve sur votre chemin et protégez les collecteurs. Lorsque tout sera calme, vous pourrez passer en hyperespace ; cela ne marchera pas et tous vos vaisseaux resteront bloqués. Mais vous n'aurez pas perdu d'unités dans vos manœuvres et vous pourrez bientôt relancer l'hyperespace. Avant de partir, collectez les nombreuses ressources de la carte. Vous pourrez ainsi vous constituer une **force** très impressionnante : destroyers, frégates ioniques et corvettes multi-arme. Et, croyez-moi, vous en aurez besoin pour la prochaine mission !



Mission 8

Cathédrale de Kadesh

Recherches possibles :
- Aucune



Pour vous donner une idée de la difficulté de cette mission, sachez que vous tomberez sur environ **deux fois plus** d'ennemis que dans la mission précédente. Mais, si vous êtes assez équipé, ne vous faites pas de soucis. Je vous conseille de posséder une douzaine de frégates et de destroyers. La partie se déroule d'une manière assez semblable à la précédente. Mais, cette fois-ci, le saut en hyperespace a échoué et vous êtes attaqué tout de suite. Tous vos vaisseaux importants doivent concentrer leur feu sur les corvettes et les vaisseaux-mères. Dans cette mission, on trouve trois vaisseaux de type entonnoir aplati. Deux d'entre eux arriveront à proximité du vaisseau-mère ; vous en rencontrerez un autre vers la fin de la partie.
Au début, ne vous occupez pas de la récolte. Si votre partie précédente s'est bien passée, vous devriez avoir assez de vaisseaux pour vous en sortir. L'attaque devrait durer entre dix minutes et un quart d'heure. La **réussite** de cette mission ne dépend pas vraiment de ce que vous allez y fabriquer mais de ce que vous avez fait avant. Lorsque vous vous serez débarrassé de tous les ennemis qui traînent autour du vaisseau-mère, envoyez vos unités vers le champ de ressources à récolter. Vous tomberez encore sur quelques navettes, rien de bien méchant, et un dernier vaisseau-mère. On le détruit d'autant plus facilement qu'il n'est pas très bien défendu. Lorsque vous vous serez débarrassé de tout le monde, récoltez les ressources. Là encore, ça peut durer longtemps. Utilisez deux collecteurs. Il y aura alors vraiment moyen de se faire beaucoup d'argent. Amenez votre flotte à une quinzaine de frégates ioniques et six destroyers (c'est le maximum). Complétez cette belle armada avec des navettes multi-arme et des défenseurs. J'ai toujours gagné cette mission mais, si je n'avais pas eu une **quinzaine** de gros bâtiments, j'aurais vraiment eu du mal. Chargez une précédente sauvegarde si vous n'y arrivez pas.
Quand c'est fini, hop, hyperespace...

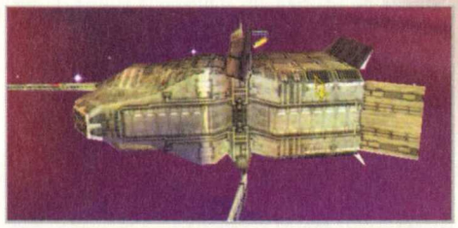
Mission 9

La mer des âmes perdues

Recherches possibles :
- Générateur de gravité
Technologie à récupérer :
- Châssis surpuissant

Cette mission est loin d'être facile car on est plus ou moins obligé de sacrifier quelques vaisseaux. Si vous estimez en avoir perdu trop à la première attaque, reprenez une sauvegarde.

Tout commence par un simple signal au début de la mission. Un vaisseau, et quelques autres ; tout semble inactif. Le problème, c'est qu'il faut analyser cette "anomalie". Par sécurité, on est tenté d'envoyer un grand nombre de **frégates** et de **destroyers**, pour en finir rapidement. Hélas, à leur approche, les vaisseaux qui semblaient inactifs se réveillent et le combat démarre. Avec un grand nombre de vaisseaux puissants, on en finit rapidement. Seulement voilà, vous perdez le contrôle de certains d'entre eux : ils passent à l'ennemi. En admettant que la moitié de vos gros porteurs soient convertis, vous vous retrouvez alors avec une armée très puissante en face. Le vaisseau étrange, qui semble ne rien faire, convertit vos gros vaisseaux à leur approche. Le seul moyen de lutter est d'envoyer des petits chasseurs.



En lisant cela, on serait tenté de ne pas envoyer de gros vaisseaux et d'attaquer directement avec des petits chasseurs. Erreur : non seulement, il faut que l'un des vôtres soit capturé pour que les séquences non interactives se lancent, **scénario** oblige, mais, en plus, si vous n'envoyez pas de gros vaisseaux à la casse, et c'est le mot, vous ne pourrez pas lutter avec des petits chasseurs contre la puissance de feu de l'ennemi : il faut d'abord dégager le terrain.
Il y a tout de même un moyen de minimiser les pertes.
Faites un groupe avec tous vos gros vaisseaux. Certains y passeront, tant pis. Créez un groupe énorme de petits chasseurs ou de corvettes. Envoyez d'abord les gros se mesurer aux lignes de défense ennemies. Vous devriez déjà avoir bien nettoyé le terrain. Aux premières conversions, envoyez les chasseurs et les corvettes attaquer le vaisseau mère. Vos gros vaisseaux s'affronteront entre eux mais cela créera une diversion et laissera le champ libre à vos chasseurs. Au bout d'un certain nombre d'impacts, le champ de conversion, appelons-le comme cela, deviendra inactif et vous pourrez récupérer vos billes. Dans cette attaque, vous devriez perdre tout de même quelques vaisseaux importants mais c'est un passage obligé.

Lorsque le champ sera désactivé, vous devrez fabriquer un vaisseau de récupération (on peut aisément imaginer que, dans toutes ces batailles, vous n'en avez plus) pour aller sonder l'étrange vaisseau. Lorsque la corvette se sera emparée des données à l'intérieur du vaisseau, elle reviendra au vaisseau-mère. Vous pourrez alors travailler sur une nouvelle technologie : le générateur de gravité. Bientôt, les Bentusi vont arriver. Ils vous expliqueront qu'ils n'ont jamais pu approcher le vaisseau que vous avez vaincu et qu'ils feraient bien un échange de **technologie** ; vous obtiendrez ainsi gratuitement le châssis surpuissant, une technologie plus qu'efficace puisqu'elle est à la base de la meilleure unité du jeu (mais vous ne possédez pas encore la technologie sur les armes plus puissantes, alors, c'est pas pour tout de suite).
Dernier problème dont je n'ai pas encore parlé : les **ressources**. Il y en a. Plein ! Mais quelle galère ! Elles sont réparties partout, partout sur la carte. Tout ramasser prendrait des heures. J'écris ce texte pendant que c'est en train de récolter. Je pense qu'après, j'aurais le temps de me lire une ou deux BD, d'aller boire un café ou de mater un film sur DVD ; j'hésite entre Titanic (trois heures) et Autant en emporte le vent (quatre heures). Ce sera peut-être **La Grande Évasion** (trois heures aussi).
Autre problème : les cailloux à récolter ne sont pas très gros. Mais, avec ce que vous avez sans doute perdu, vous ne pouvez vous permettre de ne pas récolter. Bonnes BD, bons films, bons cafés...
Et après, hyperespace.

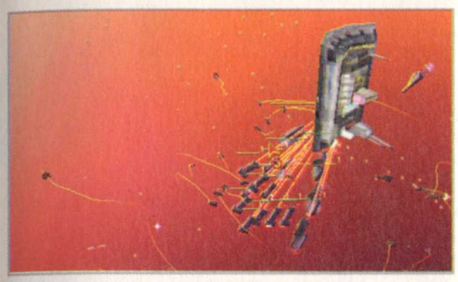
Mission 10

Station de recherche super nova

Recherches possibles :
- Détecteur de proximité
- Technologie de minage

Voici sans doute la mission la plus difficile du jeu, et ce, pour plusieurs raisons :
1 - on ne peut pas utiliser de petits vaisseaux
2 - l'énergie des gros vaisseaux fond comme neige au soleil
3 - une partie du jeu exige que l'on détruise un vaisseau avant qu'il ne passe en hyperespace.

J'ai dû la recommencer vingt fois celle-là. Pour trouver l'astuce ultime, le petit truc qui fera la différence, rien à faire, c'est un massacre. Pour faire la différence, il faut... s'armer de patience et avoir un peu de chance. Il est facile de gagner cette partie mais, pour garder suffisamment de vaisseaux pour la partie suivante, c'est une autre paire de manches.
Tout d'abord, il faut savoir que vous êtes au cœur d'une super nova. Cela signifie que les vaisseaux perdent constamment de l'énergie quand ils ne sont pas au bon endroit. Le bon endroit, c'est quoi ? Ce sont les champs d'astéroïdes. Pas les zones de ressources. Non, regardez votre carte. Il faut que vos vaisseaux passent à travers la fine poussière marron. Vu d'en haut, cela paraît simple mais il faut savoir que la route a des **"bosses"** et des **"creux"** et qu'il faut tout le temps être vigilant. Du coup, la partie prend un temps fou.
Tout d'abord, amenez les collecteurs dans les zones à récolter. Attention, pendant le voyage, elles subissent des dégâts. La première zone, celle de gauche (si on regarde dans la même direction que le vaisseau-mère), ne pose pas de problème. Les collecteurs commencent à travailler avant d'exploser. Pour la deuxième (à droite), c'est plus **difficile**, il faut suivre la ceinture d'astéroïdes. Bon, vous voyez



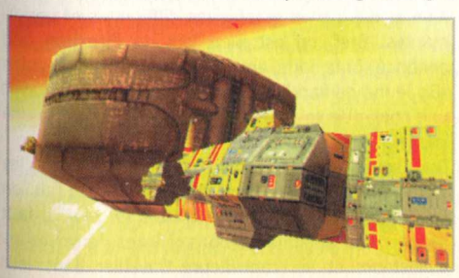
le principe de toute façon. Pour l'attaque, c'est pareil ; vous allez suivre la "route" avec les plus gros vaisseaux que vous ayez. Les points rouges sur la carte indiquent des poseurs de mines. Attendez-vous donc à prendre pas mal de mines sur le chemin. Après chaque confrontation, laissez vos vaisseaux reprendre de l'énergie. Parfois, c'est long. Et, si vous perdez un vaisseau, construisez-en un autre dans le vaisseau-mère et envoyez-le en renfort. De toute façon, les attentes entre chaque combat devraient être assez longues, les renforts auront le temps d'arriver. Lorsque vous verrez le **labo** (c'est une sorte de porte en fait), foncez droit dessus. Placez tous vos vaisseaux en mode Défensif (ils vont plus vite). En bas du labo, vous verrez apparaître un vaisseau jaune et bleu, assez large ; ce navire doit devenir votre cible principale. S'il s'enfuit, il passera en hyperespace plus tard (pas moyen de le rattraper de toute façon) et c'est perdu. Lorsque vous vous serez débarrassé de cela, détruisez les vaisseaux ayant des tirs ioniques, puis les vaisseaux tirant des missiles. Ne vous occupez pas des chasseurs, ils sont dans le même cas que vous et subissent les dommages de la super nova. Ils mourront bientôt. Si vous avez amené assez de vaisseaux, vous devriez bien vous en tirer mais, si vous êtes un peu juste, ce peut être une **catastrophe**. Sauvegardez avant de vous lancer dans la bataille.
Lorsque vous vous serez débarrassé de tous les drones de défense, vous pourrez partir. Ah, dernière chose ; le niveau suivant n'est pas long ni très difficile si on a de nombreux destroyers ou frégates. Par conséquent, exploitez la moindre ressource, même si c'est fastidieux sur cette carte. Après cette aventure qui a tendance à crisper les nerfs, partez en hyperespace.

Mission 11

Porte de Tanhauser

Recherches possibles :
- Aucune

Vous arrivez sur une carte où les Bentusi sont attaqués. Il faut les défendre ; envoyez vos gros cargos



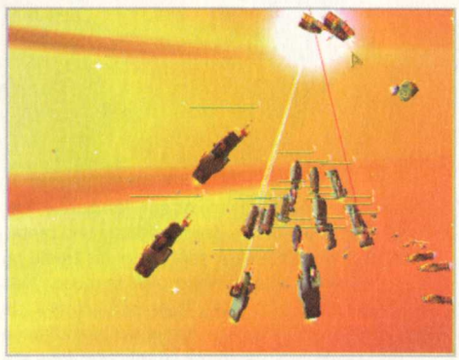
vers le vaisseau **Bentusi** et attaquez les assaillants. Ils s'en prendront alors à vous ; ne ripostez pas et attaquez un autre vaisseau. Vous les aurez tous sur le dos mais ils n'attaqueront plus les Bentusi ; faites de votre mieux pour détruire rapidement les ennemis, c'est juste du shoot, pourrait-on dire. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il n'y a rien à récolter sur cette carte.

Mission 12

Noyau galactique

Recherches possibles :
- Missiles téléguidés
- Chasseur camouflé

Cette mission est avant tout une mission de défense. Autrement dit, vous n'aurez pas à envoyer vos troupes aux quatre coins de la carte. En soi, ça peut paraître plus cool, il n'en est rien. Regardez un peu les images de cette bataille ! C'est pas effrayant ? Le pire, c'est que l'ennemi utilise vraiment des technologies de fourbe. Il faut bien anticiper chaque événement. Par exemple, vous vous retrouverez nez à nez avec des vaisseaux **invisibles** ! Comment lutter ? Fabriquez des détecteurs de proximité. Ils feront apparaître les vaisseaux en mode Filaire mais vous pourrez tirer dessus. Jusqu'à présent, on n'avait jamais eu des attaques ennemies de grande envergure. Là, ça va vous tomber dessus. Il faut vraiment avoir une flotte variée : des petits vaisseaux, pour donner le change aux chasseurs ennemis, mais aussi des gros, car l'ennemi va utiliser des générateurs de gravité (cela paralyse vos chasseurs pendant de précieuses secondes). Pour passer cette mission, j'ai tout de même séparé ma flotte **en deux**. Une partie est allée faire de la prospection de vaisseaux-mères sur la carte, pour en être débarrassé, et une autre est restée sagement à côté du vaisseau-mère. Dans cette partie, les corvettes multi-arme tirent vraiment leur épingle du jeu car vous serez attaqué par des centaines de chasseurs. Elles nettoient correctement les lieux des petits ennemis pour rendre le terrain des combats beaucoup plus propre pour les grosses unités.



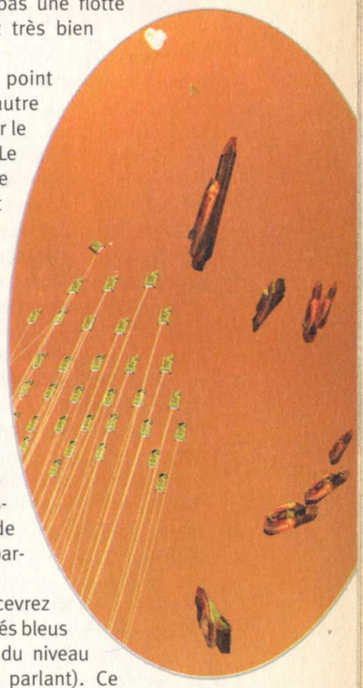
Lorsque vous aurez fait de très nombreuses victimes, un vaisseau ennemi demandera assistance. Vous devrez l'aider. Regardez la carte pour voir où se trouve le déserteur. Envoyez des corvettes multi-arme et des frégates pour l'aider. Lorsqu'il sera à bord, vous aurez la possibilité de passer en **hyperespace**, ce que je vous conseille de faire.

Mission 13

Le cimetière de Karos

Recherches possibles :
- Armes lourdes

C'est la dernière mission, assez simple, avant la fin. Vous n'aurez pas d'énormes vaisseaux à affronter et, même si vous n'avez pas une flotte gigantesque, vous devriez très bien vous en tirer.
Vous devez atteindre le point jaune qui clignote de l'autre côté de la carte pour réparer le relais de communication. Le seul **problème**, c'est que le champ d'astéroïdes est rempli de petits drones de défense à la cadence de tir très impressionnante ; la bonne nouvelle, c'est qu'il suffit de deux ou trois tirs de n'importe quel vaisseau pour les détruire. Il va falloir, bien évidement, fabriquer de nombreux intercepteurs et nettoyer ce niveau. Par la suite, vous pourrez aller récolter les ressources. Attention tout de même, il y en a vraiment partout, de ces drones.



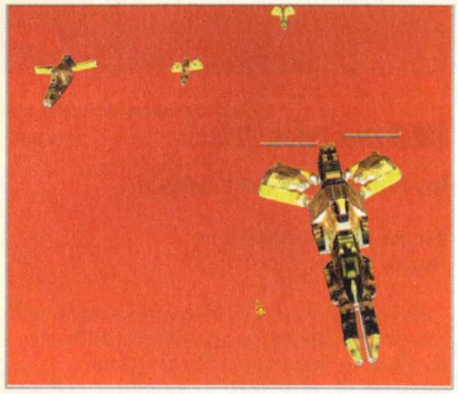
De plus, vous vous apercevrez qu'il y a aussi des petits carrés bleus étranges (comme le reste du niveau d'ailleurs, graphiquement parlant). Ce sont des portails de téléportation fixes qui vous amèneront encore plus de **drones**. Il faut les détruire mais, pour cela, il faut une artillerie un peu plus lourde que des chasseurs. Cette carte est malheureusement d'une pauvreté incroyable en ressources.
Lorsque vous en aurez terminé avec ces drones, envoyez une unité de réparation au point jaune (de l'autre côté du champ d'astéroïdes) et utilisez le vaisseau de réparation sur le vaisseau se trouvant au point indiqué (il ne ressemble pas aux autres épaves). Lorsque vous en aurez fini, le vaisseau qui se trouvait devant votre **vaisseau-mère** s'en ira et vous pourrez passer en hyperespace.
Avant de partir, n'oubliez pas de faire les recherches sur les armes lourdes. Cela vous permet la construction de croiseurs lourds, l'unité la plus efficace du jeu. De toute façon, dans la mission suivante, vous n'êtes pas pris par le temps, ni attaqué. Donc, pas de panique en cette fin de mission.

Mission 14

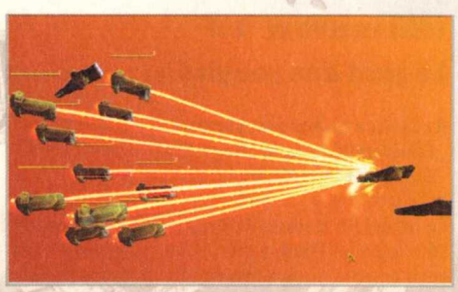
Le pont des soupirs

Recherches possibles :
- Générateur de camouflage
- Groupe de détecteurs

En regardant la carte de cette mission, on pense à l'étoile noire. Chaque petit point rouge est un vaisseau ennemi, vous aimeriez bien posséder la flotte



ennemie, non ? C'est justement ce que nous allons faire : nous en emparer.
En fait, tous les vaisseaux sont stationnaires, ils ne se déplacent que lorsqu'un ennemi passe trop près ; ici, quelques vaisseaux (dont de nombreuses frégates ioniques) viendront attaquer vos unités. Cela peut être dévastateur pour votre flotte. Alors que, si vous possédez une vingtaine de vaisseaux de récupération, vous augmenterez le capital de votre flotte d'une manière incroyable. Vous perdrez sans doute des corvettes de récupération mais elles ne coûtent pas trop cher ; si vous manquez d'argent, vous pouvez toujours revendre des vaisseaux dont vous vous êtes emparé. Dès qu'une frégate ennemie se fait accrocher par vos vaisseaux, elle arrête de tirer. Mais on peut ne pas s'arrêter à la capture de frégates et taper dans le stock ennemi de destroyers. Le gros avantage de ces captures multiples, c'est que l'on peut dépasser le quota de vaisseaux que l'on peut construire. J'ai pu voir des batailles s'arrêter au bout de dix secondes car sept ou huit appareils ennemis étaient capturés **simultanément** ; bien sûr, ça ne marche pas aussi simplement que cela. Pour plusieurs raisons. D'abord, si vous arrivez la fleur au fusil avec les unités de récupération contre des frégates, vous aurez l'air con, vous vous ferez allumé et, en moins de deux, vous n'aurez plus de corvettes. Il faut de gros croiseurs pour distraire les gros vaisseaux ennemis. Maintenant, il se peut que vous tombiez sur un bon paquet de petits chasseurs, contre lesquels vous ne pourrez pas lutter. En fait, pour partir faire la moisson des vaisseaux ennemis, il faut des frégates, des corvettes multi-arme et des vaisseaux de récupération. Il est très **important** de faire des groupes et, à la limite, vous pouvez faire plusieurs groupes de vos vaisseaux de récupération. Si deux vaisseaux s'emparent d'une frégate, resélectionnez le reste du groupe et réassignez le numéro de votre groupe ; en effet, si vous rappelez tous vos vaisseaux en appuyant sur le touche chiffrée de présélection, les deux vaisseaux ayant déjà embarqué la frégate vont abandonner leur travail et exécuter un nouvel ordre. Je ne peux que vous conseiller de récupérer un maximum de vaisseaux, c'est vital pour la mission suivante.



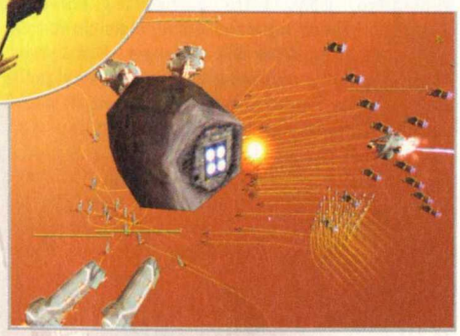
Après vos premières attaques, trois portails d'hyperespace vont se créer autour du camp ennemi. Surgiront alors des petits vaisseaux tout au long de la partie ; pour vous en débarrasser, vous pouvez envoyer des corvettes multi-arme ; ces portails ne sont pas vraiment regroupés et il est difficile de s'en débarrasser rapidement.
Au centre de la sphère créée par la disposition des vaisseaux, il y a un générateur de champ. Cela ressemble à six **plaques** tournant autour d'un axe central. Le blindage est énorme mais on en vient quand même à bout. C'est votre objectif. Lorsque vous l'aurez détruit, vous pourrez passer en hyperespace. Je vous conseille cependant de rafler tous les vaisseaux disponibles avant de partir. Parce que la mission suivante est une autre paire de manches. Transformez aussi tous vos vaisseaux de récup en corvettes multi-arme. Et construisez un maximum de croiseurs et de frégates. Après, hyperespace...

Mission 15

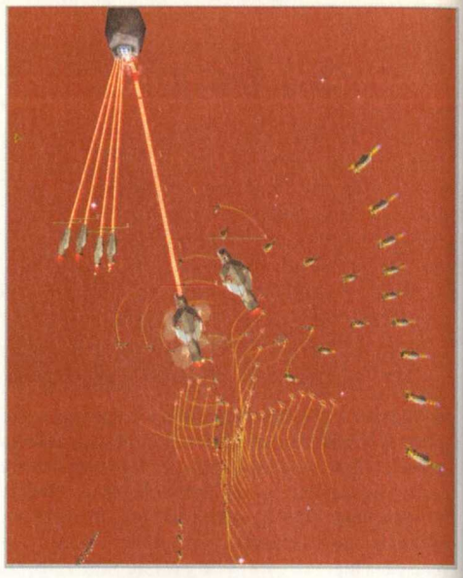
Chapelle des périls

Recherches possibles :
- Aucune

Cette mission se déroule très rapidement mais, si vous n'avez pas assuré à la mission précédente, vous êtes très mal. Il vous faut un nombre incroyablement élevé de frégates, de croiseurs et de gros vaisseaux en tout genre. Cette mission rappelle un peu celle des astéroïdes où il fallait éviter que des cailloux n'atteignent le vaisseau-mère. Là, il y a un seul gros caillou qui se dirige vers le vaisseau ; il a des réacteurs et, en cinq minutes, il traverse la carte pour atteindre le vaisseau-mère.



Il est accompagné, c'est le moins que l'on puisse dire; on peut estimer le nombre de chasseurs à une centaine. Les plus gros vaisseaux sont au moins trente ou quarante. Si vous évitez l'impact avec le rocher, tous ces vaisseaux iront se fracasser contre le vaisseau-mère (cela dit, il ne risque pas grand-chose avec cette attaque). L'idéal est de déplacer tous vos gros porteurs vers le rocher mais aussi vers le bas, les vaisseaux ennemis sont moins nombreux vers le bas et le rocher est très dur à abattre : il faut donc prendre de l'avance. La **manœuvre** coûte cependant assez cher en vaisseaux mais c'est la condition pour aller jusqu'à la dernière mission. Allez, remettez-vous de la perte de tous ces vaisseaux et passez en hyperespace.



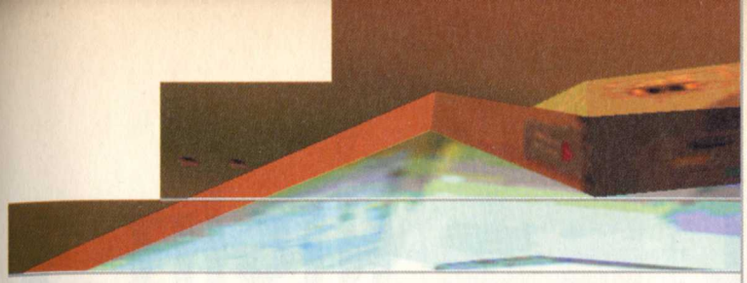
Il y a une autre possibilité. Normalement, dans cette mission, vous devriez posséder de très nombreux vaisseaux. Si vous concentrez votre feu sur le rocher, vous le croiserez, vos vaisseaux se tourneront et vous serez pris en chasse par une flotte incroyablement puissante. L'idéal serait donc de séparer votre flotte en deux ; une partie, très importante, s'occupe du rocher et l'autre, des vaisseaux. Pensez à espacer le plus possible la première formation car le rocher n'hésitera pas à foncer dessus et à les écraser sans subir le moindre **dommage**. Dès qu'il est détruit, exterminez le reste de la flotte. Ensuite collectez ce qu'il est possible de ramasser.
Attention, avant de partir pour la prochaine mission, vous devez posséder une flotte imposante ; si vous n'avez pas trois croiseurs lourds, cinq destroyers, trois destroyers missiles, dix frégates ioniques (ou plus) et deux vagues de vingt bombardiers d'attaque et d'autant de corvettes multi-arme, ne comptez pas passer la mission finale facilement. Des petits chasseurs peuvent également faire la différence. Oui, je sais, ça fait cher... À part pour les corvettes et les chasseurs, il faut atteindre la limite de **construction**. C'est pas à moi qu'il faut en vouloir, c'est à Relic, l'éditeur du jeu. Après, reprenez votre souffle et passez en hyperespace...

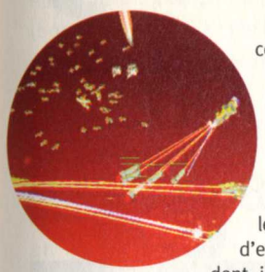
Mission 16

Hiigara

Recherches possibles :
- Aucune

Bon, autant vous l'avouer, j'ai jamais eu autant de mal à terminer une mission, tous les types de jeu confondus, depuis que je suis à PC Soluces, c'est-à-dire depuis le numéro 1. Non seulement c'est dur en soi, surtout s'il ne reste pas beaucoup de vaisseaux, mais, en plus, ça rame à mort. C'est une catastrophe, je suis sûr de mon coup puisque je l'ai essayé sur deux configs à base de P3 450, avec 128 Mo de Ram et des cartes graphiques différentes et performantes. Bref, on est bien loin du **Pentium** 200 annoncé sur la boîte, en configuration minimale, bien sûr. Je me demande vraiment ce que ça donne avec une config de ce type parce que, moi, je suis à une image à la seconde.
Bon, soyez sur vos gardes, ça va venir de tous les côtés. D'en bas, d'en face et des côtés. En fait, on peut comptabiliser quatre batailles en tout. Il faut adopter tout de suite les bons réflexes ; envoyez les collecteurs et les contrôleurs travailler dans leur





coin ; ainsi, ils seront loin des combats et ce sera toujours ça de gagné.

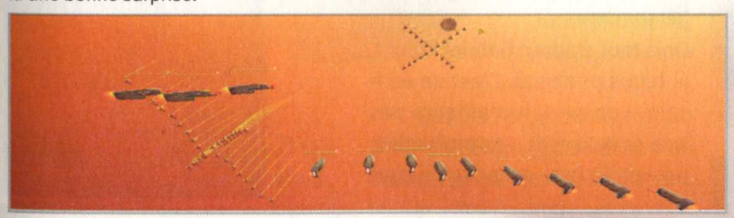
Envoyez ensuite un destroyer missiles, et tous les petits vaisseaux que vous pourriez avoir, lutter contre les chasseurs ennemis. Il ne faut pas utiliser ces unités contre les gros vaisseaux ennemis, ils ne seraient pas à leur place. Utilisez le reste de vos troupes (frégates, corvettes) contre les vaisseaux ennemis plus importants, ceux qui viennent d'en face. Si ça ne s'est pas trop mal passé au niveau précédent, il devrait vous rester de nombreux vaisseaux de récupération ; je ne peux que vous conseiller de les envoyer vers le bas pour **capturer** les frégates ioniques ennemies (il y en a six ou sept). Il est très important que ce groupe de frégates n'ait pas le temps d'attaquer et qu'il soit entièrement capturé avant de pouvoir lancer le moindre faisceau. Pour ce qui vous arrive devant, attaquez d'abord en priorité le croiseur lourd, les frégates ioniques, les destroyers, les destroyers missiles et les frégates d'assaut. Évidemment, il faut que tous vos vaisseaux attaquent le même objectif en même temps pour vous en débarrasser rapidement.

Votre vaisseau-mère devrait avoir méchamment gobé. Mais vous aurez un peu le temps de réparer. Maintenant, divisez vos forces en deux groupes équivalents et placez-les à l'arrière et à l'avant de votre vaisseau-mère.

Dans les minutes qui vont suivre, vous allez entendre un message selon lequel des ennemis ont surgi de l'hyperespace. Cela commence à l'arrière. Faites progresser les vaisseaux qui se trouvent à cet endroit vers les ennemis qui viennent d'apparaître ; plus vite vous les contrerez, moins le vaisseau-mère subira de dégâts. Détruisez dans cet ordre : un **croiseur** lourd, six frégates ioniques, quatre destroyers et cinq frégates d'assaut.

Lors de cet affrontement, vous aurez le même message que précédemment. Maintenant, c'est devant que cela se passera, vous tomberez sur la même flotte que précédemment. Protégez le vaisseau-mère au maximum ; si vous attaquez tous les vaisseaux ennemis dans l'ordre indiqué, vous devriez minimiser les dégâts. Lorsque vous aurez envoyé tout le monde ad patres, faites une sauvegarde. D'une manière générale, si vous avez l'impression d'avoir pris un **avantage** lors d'une bataille, sauvegardez. Bon, lorsque c'est réglé, réparez le plus de vaisseaux possible car, cette fois-ci, vous n'aurez pas le temps de récupérer beaucoup d'énergie.

De nouveau, d'autres vaisseaux surgiront de l'hyperespace. Mais ils seront loin ; rassurez-vous enfin, façon de parler, ils arriveront bien vite. Ils ont à peu près la même composition que dans le combat précédent, avec cependant plus de frégates ioniques. Les voix dans le jeu vous font bien comprendre que tout va mal. Mais, il y a là une bonne surprise.

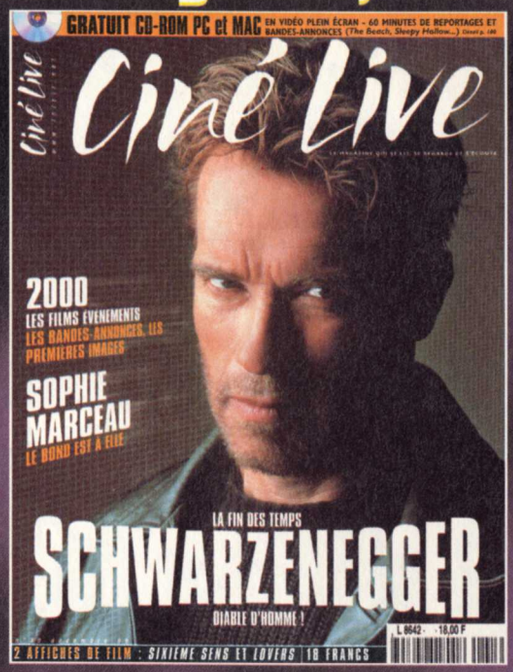


Vous recevez des **renforts**. Le capitaine Elson vient vous donner un coup de main. Il vous laissera même diriger une partie de sa flotte. La stratégie est toujours la même, mais le coup de main est salutaire. Si vous le pouvez, réparez le vaisseau-mère durant le combat. Lorsque vous vous serez débarrassé de tout le monde, vous pourrez vous concentrer sur la dernière partie du combat, et du jeu. Vous ne serez plus attaqué. À un moment, Elson enverra ses vaisseaux à l'assaut du vaisseau-mère ennemi. Suivez-le, il va avoir besoin d'aide ; créez un groupe. Là, c'est simple pour ce groupe : mettez-y chacun des vaisseaux offensifs que vous possédez, du moindre chasseur jusqu'au croiseur lourd, il ne faut pas en laisser un de côté. Et envoyez ce groupe suivre la flotte d'**Elson**. Il va se retrouver en face d'un vaisseau important, aidez-le ou toutes ses unités y passeront. Et lui aussi. Et il est très important de l'avoir à nos côtés pour l'affrontement final. Détruisez tout ce qui se trouve sur la route. Lorsque vous arriverez à proximité du vaisseau-mère, vous tomberez sur une fameuse résistance. Trois croiseurs lourds. Cela peut faire très mal car l'escorte est de poids. Et, de plus, ils semblent tous aussi féroces les uns que les autres. Concentrez votre feu sur un vaisseau à la fois.

Dirigez-vous ensuite vers le vaisseau-mère ennemi, protégé par des destroyers missiles. Occupez-vous de ces deux-là d'abord, ils devraient y passer rapidement, puis du vaisseau-mère. Ne vous occupez que de lui, soyez **impitoyable**. Et ce sera le retour sur terre, oups, sur Hiigara. Je vous préviens tout de suite, je me tape pas le add-on, supplément d'un produit censé être plus difficile que l'original...

Léo de Urlevan

Le magazine qui se lit, se regarde, et s'écoute



LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

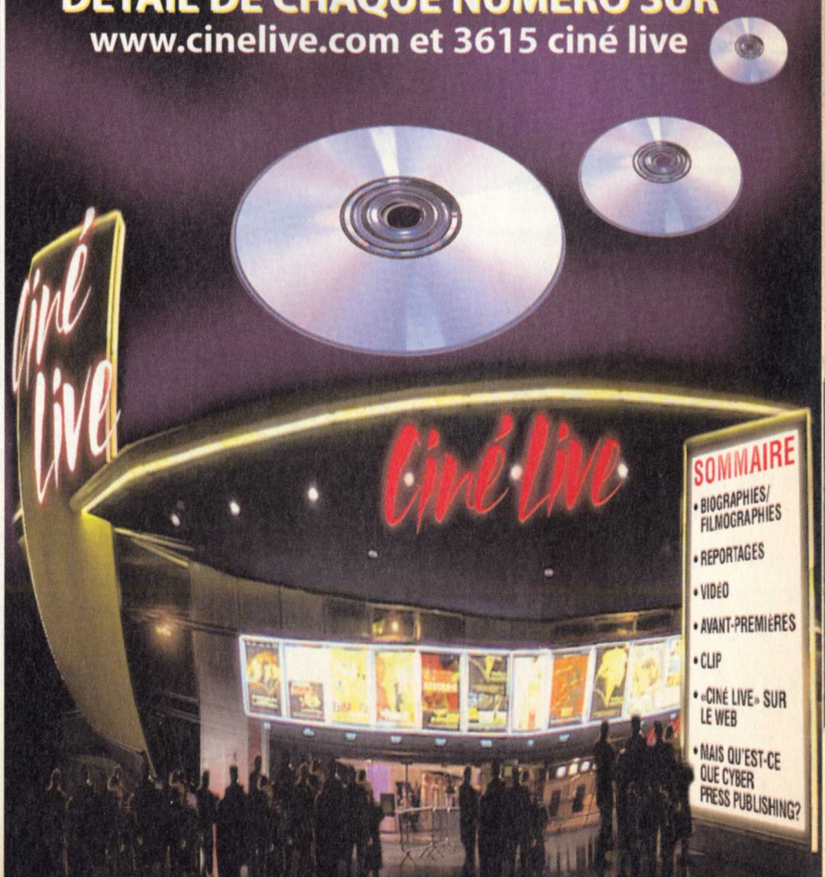
60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A.des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR
www.cinelive.com et 3615 ciné live



GABRIEL KNIGHT 3

ÉNIGME EN PAYS CATHARE

CES DERNIERS TEMPS, LES JEUX D'AVENTURE ÉTAIENT PLUTÔT RARES. GABRIEL KNIGHT 3 NOUS REPLONGE QUELQUES ANNÉES EN ARRIÈRE, AU TEMPS DES BONS SCÉNARIOS, AVEC LES TECHNOLOGIES ACTUELLES.

Léo de Urlevan

Pour ce test, j'ai à peu près un milliard de choses à vous dire et je sens pertinemment que je ne vais pas pouvoir en caser la moitié à cause de cette pagination, de toute façon trop petite même si j'avais douze pages de plus pour vous parler de Gabriel Knight 3, surtout si on pense que j'ai toujours tendance à m'étendre et à faire long, dans les textes comme dans le lit, et, ça y est, je me suis déjà égaré au bout de douze lignes et j'ai perdu le début de ma phrase. Allez, on va faire expéditif, clair et concis. Présentation des personnages...

On a tout d'abord Gabriel Knight, le héros principal. C'est un écrivain - on ne sait d'ailleurs pas trop ce qu'il écrit - sa profession, on veut la faire passer en avant-

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Sierra

CONFIG. MINI.
Pentium II 233

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300

OPTIMISATION
3D

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
o joueur

INTERNET
o joueur

CLASSIFICATION
+ 12 ans

COMMENTAIRES
Adresse Internet du jeu :
www.sierrastudios.com/games/gk3

Top Rédaction

AVENTURE

GRIM FANDANGO
sortie : Novembre 98 • Note : 93%

BALDUR'S GATE
Sortie : Janvier 99 • Note : 95%

OMIKRON, THE NOMAD SOUL
Sortie : Décembre 99 • Note : 95%

DARKSTONE
Sortie : Septembre 99 • Note : 88%

SANITARIUM
Sortie : Décembre 98 • Note : 92%

Prise en main

Au début, on est un peu déconcerté. On ne dirige pas le héros mais une caméra qui gravite autour de lui. Celle-ci permet de se déplacer où l'on veut et de faire les choses plus facilement que si on dirigeait un personnage comme dans un Doom-like. Le début du jeu est cependant un peu pénible car c'est en quelque sorte la rencontre avec tous les personnages. Beaucoup de blabla et très peu d'action. Mais tout ceci se débloque bien vite, dès que l'on a trouvé le moyen de sortir de la ville, en se déguisant en touriste américain crétin (astuce : casquette + moustache en poil de chat + veste + portefeuille de Moseley trafiqué).
Après, l'aventure démarre vraiment et on n'est pas au bout de ses surprises.

plan mais ça tombe à côté puisque, déjà, on ne le voit jamais écrire une ligne et, en plus, son look et sa façon d'être font plus penser à un détective privé qu'à un "underwoodeur". Il se retrouve toujours dans des aventures spéciales ; ça peut commencer par un petit fait divers anodin, sanglant quand même très souvent. Mais ça se termine par des cérémonies macabres, des événements que la logique de Descartes ou de Spock (rayez la mention inutile) contredit. Dans le premier, il avait affaire à des crimes vaudous. On peut se dire que c'étaient des crimes et point barre. Non, non, il se produisait vraiment des événements incompréhensibles. Dans le deuxième, on avait affaire à des loups-garous et, si ma mémoire est bonne, Gabriel se faisait mordre, ce qui signifie qu'il devrait être actuellement un loup-garou. Peu importe, du passé, faisons table rase. Gabriel, c'est un peu Mulder, il est un peu surpris par ces événements mais il les assimile, comme des faits explicables. C'est comme ça, et c'est tout.

Gabriel C'est Mulder

Grace Nakimura est sa compagne, enfin, ils ne partagent pas la même couche (ça veut dire qu'il ne se la fait pas). Elle l'accompagne dans ses aventures et elle représente le côté Scully de l'histoire ; de formation scientifique, elle essaie d'analyser les données par ordinateur, elle veut comprendre. Tiens, maintenant que je l'écris d'ailleurs, ça me paraît vachement ressemblant. Ces deux personnages sont vraiment Mulder et Scully. Je me demande si la Fox ou Chris Carter ne sont pas allés chercher dans les jeux vidéo pour trouver des idées. Une bonne revanche des éditeurs serait de nous pondre des jeux d'aventure de Profiler, avec la même qualité que celui dont je parle actuellement. Enfin, rien ne prouve que Carter soit parti fouiller dans les jeux d'aventure, la vérité doit être ailleurs.

On trouve aussi un personnage secondaire, un flic à moitié pourri : Moseley. Lui, il a tout vu, il a énormément d'expérience mais il est quand même surpris par le pétrin dans lequel se met toujours Knight. Et, plus j'avance dans ce comparatif X Files / GK, plus j'hallucine. En fait, c'est Skinner, le type en question. Bon, je vais m'arrêter là pour ce comparatif, je vais finir par trouver que Jane Jensen est l'anagramme de Chris Car-ter en alphabet cyrillique.

Lorsque j'ai commencé à jouer à Gabriel Knight 3, d'abord, je n'ai rien compris. La séquence vidéo de départ nous montre GK à moitié groggy, sortant d'un train. Il arrive à Rennes-le-Château. Et, ensuite, il interroge tout le monde sur un bébé disparu. Bon, en fait, je n'avais pas eu la BD. Lorsque vous achèterez le jeu, vous aurez une BD de quelques pages vous expliquant le début de l'histoire. Gabriel est invité par des amis en Europe. La soupe a l'air d'être bonne mais l'ambiance est un peu étrange. Tout est tamisé, sombre. On sent une haute bourgeoisie autour d'un maître de maison qui est tout sauf un grand comique. Cette bourgeoisie, c'est la cour, et le maître de cérémonie, c'est le roi. Une de ces cours dont on ne sait que trop bien les complots dont

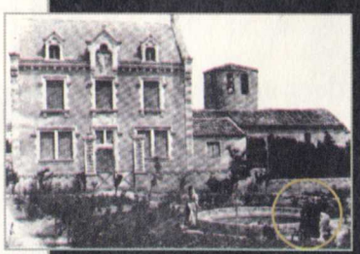
! Infos

Les photos de Rennes le Château que vous voyez dans ces pages sont issues de www.rennes-le-chateau.org, un site très complet.

L'abbé Saunière

Il naît en 1851 à cinq kilomètres de Rennes-le-Château et meurt cinq kilomètres plus loin en 1917. Entre les deux dates, on a quelqu'un d'intelligent, de cultivé, fréquentant quelques grands de ce monde et un mystère aussi épais que tous les Bottin des Telecom réunis.

D'abord, il y a ses travaux. Il a créé des jardins autour de l'église, construit la tour Magdala et fait pas mal d'autres trucs. Je me contenterai ici de vous parler de l'église. Pour le reste, allez sur le www.rennes-le-chateau.org, un site incroyablement riche sur tout ce qui s'est passé dans cette ville. Il commence par quelques petits travaux vers 1887, réalisés grâce à quelques petites donations. On pense qu'il a trouvé des parchemins et que, plus tard, il a pu trouver des passages secrets et des excavations. Les gros travaux s'achèvent en 1896 et c'est à ce moment-là que l'orientation de ceux-ci prend une forme particulière. Lorsque l'on rentre dans l'église, on tombe sur un bénitier un peu spécial puisque c'est... un démon. Mais pas n'importe lequel. C'est Asmodée, il regarde le sol. C'est celui qui était chargé de protéger le trésor du Temple de Salomon à... Jérusalem (voir l'histoire de Rennes-le-Château dans un encadré dans ces pages). On a donc un lien avec l'histoire de la Menora.



Dans cette église, on a aussi un nombre impressionnant de détails qui pourraient sembler de l'hérésie à des catholiques. Mais ce sont des éléments qui ont été placés ainsi par Saunière pour attirer l'attention. Près de l'Autel, on trouve Marie et Joseph. Chacun d'entre eux tient un enfant dans les bras. Ce qui nous donne... deux Jésus. Quel en est le sens ? Le chemin de croix est complètement inversé par rapport aux églises traditionnelles. On voit aussi un Christ en train de se faire baptiser et il regarde vers le sol comme... Asmodée. Leur œil est attiré vers le sol. Et, pour en finir sur les statues, il y en a plusieurs autres : sainte Germaine, saint Roch, saint Antoine de Padoue, saint Antoine l'ermite, sainte Marie Madeleine, saint Luc (sur la chaire de l'église celui-là). Maintenant, enlevons Marie Madeleine qui est là pour une autre raison et prenons les initiales de tous les autres saints. On obtient quoi ? Je vous laisse trouver vous-même. Mais, d'une part, ça fait ressortir Marie Madeleine du lot et, d'autre part, cette statue intruse porte justement l'objet formé par les initiales des autres statues. Bref, ça fait frémir.

Pour couronner le tout, si je puis m'exprimer ainsi, l'abbé a retiré certains objets de l'église pour les sortir dans le jardin. Mais, à chaque fois, il les a retournés...

Au départ, on a laissé faire Saunière, il avait comme supérieur hiérarchique monseigneur Billard. Ce dernier l'a sans doute couvert pendant tous ses travaux particuliers. On suppose que Billard était au courant du secret. Et, dans ce cas, on peut imaginer un ordre de prêtres en marge des autres. Les voyages de Saunière à Paris, à l'église Saint-Sulpice, pourraient confirmer cette hypothèse. Ensuite, monseigneur Beauséjour remplace Billard et les données changent complètement. On a l'impression que deux courants de pensée s'affrontent au sein de la même église.

Lorsqu'il meurt, c'est l'abbé Rivière qui est à ses côtés. Avant de passer l'arme à gauche, il se confesse. Et Rivière lui refuse les derniers sacrements. No comment...

Les personnages sont très travaillés.

Mateur maté.

elles sont capables. Je m'avance peut-être un peu car je n'ai pas encore assisté à la fin du jeu mais, à mon avis, ils craignent.

Je vous passe les détails mais Gabriel en arrive à poursuivre des types qui ont kidnappé le bébé de leur hôte. Après une poursuite auto/moto, il grimpe dans un train et commence à entreprendre une fouille des sacs pouvant contenir un enfant. Jusqu'à ce qu'il se prenne un grand coup sur la tête. La BD s'achève et, maintenant, c'est à vous de jouer. Le graphisme de la BD est assez beau, c'est assez dépouillé mais les sentiments des personnages ressortent bien.

Et voilà le jeu. Tout d'abord, malgré ce moteur 3D, laissez-moi vous dire que l'on a un vrai jeu d'aventure, com'danl'temps : inventaire, dialogues, objets à combiner entre eux, pièces à fouiller de fond en comble. Je vais en décevoir certains mais on ne dirige pas Gabriel dans le jeu !

Gabriel Knight vs Grim Fandango

Des jeux d'aventure en 3D, il n'y en a pas des masses. Et l'approche de ces deux est tout à fait différente. Grim est fantaisiste, poétique (mais tourne quand même un peu au délire vers la fin du jeu). Gabriel Knight 3 est davantage une enquête policière, avec beaucoup de mystère.

Vos petites cellules grises vont cogiter

Ce type est très sérieux et vous n'arrêtez pas de le vanner.

On distingue quelqu'un en haut de la tour Magdala.

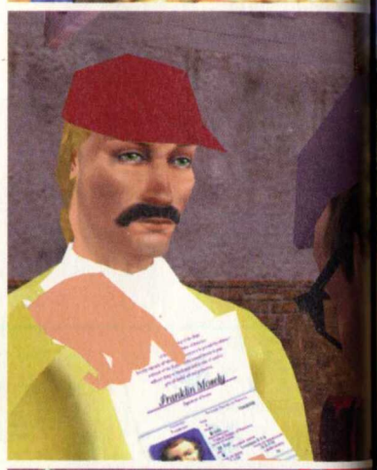
On dirige... une caméra ! Mais c'est au-trement mieux foutu que si l'on dirigeait Gabriel. On va où l'on veut, lorsque l'on veut que le héros se déplace, on indique un emplacement ou une nouvelle cellule et on se déplace. Ah, je viens de dire un mot important là. Cellule. Si Rennes-le-Château, le vrai, a moins de cent habitants dans la réalité, il n'en va pas de même dans le jeu.

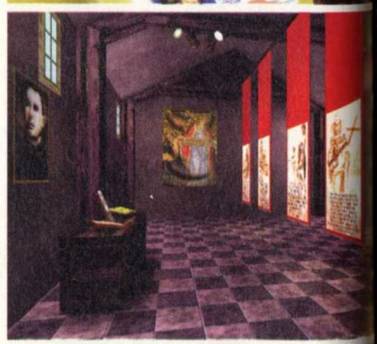
Rennes-le-Château du jeu, c'est une petite ville. Et modéliser une ville en 3D, c'est gros pour nos petits Pentium. Rennes et ses environs ont donc été divisés en secteurs qui se chargent en fonction des déplacements du héros. Si vous êtes dans le secteur de la fontaine et que vous voulez aller au magasin de location des scooters, vous vous dirigez avec la caméra vers cet endroit et vous tombez sur une sorte de barrière invisible. Si vous cliquez sur cette barrière, que ce soit au niveau de la route ou au niveau du ciel, Gabriel se déplacera et franchira la cellule. Le chargement est assez rapide, de l'ordre de trois ou quatre secondes et cela interrompt à peine le rythme. De toute façon, vous vous ferez votre propre rythme à l'aide de la touche Escape. En effet, les déplacements de Gabriel à certains moments sont assez répétitifs : il ne court pas et met parfois assez longtemps à venir à la cellule. En appuyant sur cette touche, il est directement transféré au bord de la cellule.

! Infos

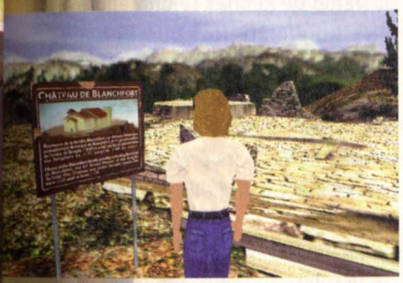
Des fouilles seront bientôt à l'ordre du jour dans un souci de recherche car le passé de la région est riche en histoire. Dieu sait ce qu'on y trouvera.

Le graphisme est magnifique, c'est le moins que l'on puisse dire. Les bâtiments sont très détaillés, les intérieurs soignés, avec plein d'objets. Les personnages ont des démarches qui leur sont propres et des visages extrêmement humains. Lorsque l'on regarde un personnage en gros plan, il a des rictus, les yeux qui bougent, des mimiques, c'est extrêmement impressionnant, surtout en 1024.





Ce portrait est celui du frère de béranger Saunière, curé lui aussi.



En 640, c'est assez beau mais ce n'est rien, comparé au 1024.
Il faut aussi que je vous parle un peu de l'histoire, ce qui se déroule dans cette aventure. Je n'ai jamais vu un tel embrouillamini de pistes et de données, dans une enquête policière (oui, c'est un jeu d'aventure mais ça ressemble méchamment à une enquête). Il faut savoir que la plupart des éléments viennent directement de Rennes-le-Château. Alors je vous donne ça en vrac : l'abbé Saunière, bien sûr, et son mystère, les Templiers, la quête du Graal, l'Ordre (visiblement des prêtres formant un cercle très privé, référence à l'abbé Saunière ?), les vampires et le trésor. Ajoutez à cela des francs-maçons, le clergé traditionnel, des gens qui creusent un peu partout, des gens qui mentent et tout un tas d'éléments étranges, ou pas, et dites-vous que vous n'êtes pas près de retrouver le bébé.
Et l'ambiance, je ne vous ai pas parlé de l'ambiance. Mais, dans ce truc, on est en plein dans un roman d'Agatha Christie. Tous les

Avec un scénario en béton...

Rennes-le-Château (sous le curseur) et ses environs.

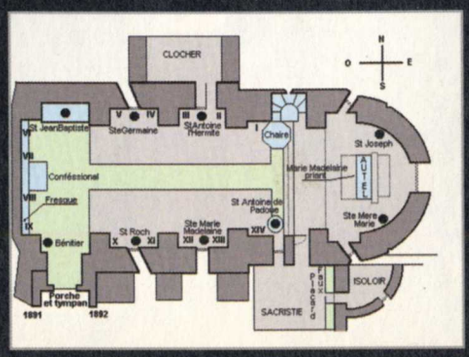
personnages sont étranges et ont leurs petits travers. On les observe aux jumelles et on se dit qu'ils mentent. Le curé, qui n'hésite pas à se taper la guide touristique, l'historien, qui serre la main comme un franc-maçon, l'italien qui dit être arrivé par le train de Naples, alors qu'il n'y a pas de train en provenance de Naples, l'américaine et sa servante, trop classiques pour être honnêtes, le géologue, persuadé qu'il va trouver le trésor, le type qui

! Infos

À Rennes-le-Château, on ne peut pas louer de scooters comme dans le jeu mais il y a, paraît il, un excellent restaurant.

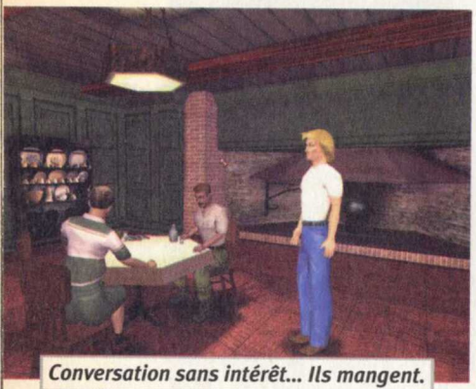
Rennes-le-Château, l'histoire

Je vais essayer de faire court mais ça ne va pas être simple. Tout commence loin de Rennes-le-Château. À Jérusalem, en fait. Les Romains mettent la ville à sac et s'emparent des trésors. Suite à cette victoire, un arc de triomphe fut érigé. Sur ce monument, on peut encore voir des scènes de la victoire et des hommes portant un chandelier à sept branches. Cet objet est unique, inestimable. Il semble que ce soit la Menora juive. Pour vous donner une idée de son importance, cet objet aurait été situé dans la pièce se trouvant à côté de l'arche d'Alliance. Cela, ça se passe en 70 après JC, 350 ans plus tard environ, les Wisigoths s'emparent de Rome et du trésor de Jérusalem. Attention, on n'est plus vraiment sûr que la Menora était encore là. En rentrant de leur campagne, les Wisigoths s'installent dans la région de Toulouse où ils fondent justement Toulouse et Carcassonne. Quelques combats avec les Francs de Clovis repoussent les Wisigoths vers Rhédae (c'est la région de Rennes le Château). Si trésor des Wisigoths il y a, il a sans doute été rapatrié dans cette région.
C'est là que l'Église s'en mêle. Enfin, pas mal de temps plus tard. Les Wisigoths sont des chrétiens, s'il y a des objets précieux d'une nature très spirituelle, ils en connaissent l'importance et savent les cacher. Mais, par conséquent, l'Église officielle peut avoir des échos de trésors précieux et uniques emportés avec les Wisigoths. Quelques siècles plus tard, elle décide de lever les grands moyens. Lever une armée d'hommes fidèles, efficaces et discrets qui n'obéiraient qu'aux papes. On les appelle les Templiers. Et c'est à ce moment-là qu'arrive le premier élément troublant près de Rennes-le-Château. Dans cette région, on dénombre en effet un nombre incroyablement élevé de commanderies. Leur fonction était d'enrichir l'Église et la région de Rennes-le-Château n'est pas connue pour répondre à ce genre de besoin. L'attitude des Templiers dans cette région est tout à fait étrange. Je vous passe les détails mais ils combattent leurs alliés et protègent ceux qu'ils sont censés combattre. Les années passent, les Templiers sont jugés, partent au bûcher et l'affaire se tasse. Il s'est passé quelque chose qui a remis en question les valeurs des Templiers, une découverte sans doute. L'argent ne les intéressait guère et l'on peut supposer que le secret éventuel soit plus de nature spirituelle et philosophique. On ne reparle de Rennes-le-Château que beaucoup plus tard, avec l'abbé Béranger Saunière. Il entreprit des travaux gigantesques sur cette petite église, fit construire la tour Magdala des jardins autour de l'église et aida beaucoup la commune dans laquelle il prêchait en faisant d'autres gros travaux.
Mais qu'a-t-il donc pu trouver ? De l'argent ? Sans doute. Mais il a aussi certainement trouvé quelque chose d'autre de plus important, de plus gênant. Une preuve... Son obsession envers Marie Madeleine est très importante. En principe, c'est la femme pécheresse, une prostituée. On parle d'une descendance de Jésus. On parle d'un mariage (relisez la bible, épisode : noces de Cana). Historiquement, on s'en tape. Religieusement parlant, ça remet en question les fondements de toute la Chrétienté. Béranger Saunière savait, il a joué le jeu du secret et de la même manière que les Templiers l'ont fait, il a envoyé balader sa hiérarchie. Mais le mystère reste entier : qu'a-t-il trouvé ?



Le taxi qui vous a ramené de la gare à Rennes-le-Château, un peu vénal.

Tous les Français ont des accents à couper au couteau.



Conversation sans intérêt... Ils mangent.

adore prendre des bains de soleil. Et je vous assure que c'est vrai, mais quand on téléphone à la mairie de Rennes-le-Château, on tombe sur le maire qui est un colonel à la retraite. Agatha Christie, je vous dis ! D'ailleurs, vos petites cellules grises vont cogiter...

La durée de vie est en effet conséquente. Remarquez, c'est plutôt bon signe : ça faisait tellement longtemps que l'on attendait un jeu d'aventure digne de ce nom que ça aurait été dommage de pouvoir le finir en quelques heures. Pour ma part, j'ai mis trois jours à accomplir... un dixième du jeu, en ne faisant que ça. Bref, on en a pour son argent.

Traditionnellement, je termine un test en parlant des défauts d'un jeu et, là, j'ai beau chercher, je ne trouve que des points de détail, des trucs sans importance comme la moquerie constante dans le jeu envers les Français, il suffit d'entendre l'accent que l'on nous prête.

Reste à savoir justement si les voix françaises seront à la hauteur des géniales voix américaines, avec du ton, de l'humour, ce qui ne fait que renforcer l'humanité des personnages. Bref, du tout bon, si vous aimez les jeux d'aventure bien réalisés, avec un scénario comme ça, en béton, allez-y, aucun regret à avoir.

Vous commencez à incarner Grace au début du deuxième jour.

INTERVIEW

JANE JENSEN

Elle est la créatrice de la série des Gabriel Knight et a réalisé quelques autres jeux Sierra. Avec elle, c'est la grande aventure, avec des scénarios en béton.

PC SOLUCES : Bonjour, lorsque vous écrivez un scénario, avez vous une idée du résultat final ? Prenons par exemple la série des Gabriel Knight. Le premier était en 2D, le second en vidéo et le troisième en 3D. Cela change-t-il la manière d'écrire un scénario ?

JANE JENSEN : Cela change effectivement un petit peu. Par exemple, je savais que le second était en Full Motion Video. J'étais consciente en l'écrivant qu'il fallait de l'action pour que l'on ne s'ennuie pas. Dans un jeu où les personnages sont dessinés, ils peuvent être plus expansifs que dans la vraie vie et les dialogues peuvent être plus travaillés, plus littéraires car on les lit (Ndlr : le premier Gabriel Knight n'avait pas de voix, on lisait le texte en bas de l'écran).

Avec un moteur 3D, l'intrigue ne se déroule pas sur un simple écran mais partout, sur des personnages qui vivent leur vie. Vous pouvez explorer des lieux dans tous les sens et le moindre petit détail doit ainsi être pensé.

Mais, dans la manière d'écrire le cœur de l'intrigue, c'est assez similaire aux autres jeux.

PCS : Vous avez écrit des choses comme Police Quest 3 et la série des Gabriel Knight; avez-vous des limites, dans le gore ?

JJ : Je ne pense pas que la série des Gabriel Knight soit gore. Il y a des passages violents mais le fil conducteur de l'histoire tourne plus autour d'un mystère à résoudre qu'autour de scènes gore. C'est beaucoup moins gore, par exemple, que les Phantasmagoria. Mes limites sont dépassées quand une scène violente ne sert pas vraiment l'histoire.

PCS : Comment avez-vous entendu parler de Rennes-le-Château ?

JJ : La première fois que j'en ai entendu parler, c'est dans un livre qui s'appelle "Holy Blood, Holy Grail" par Lincoln, Baigent et Leigh. J'ai toujours été intéressée par les sujets religieux et ses histoires marginales. Ce livre m'a fascinée. J'ai commencé à en lire plus sur le sujet sans vraiment penser à un jeu. Ensuite, j'ai eu un livre avec des plans du village et j'ai commencé à essayer de résoudre certaines interrogations. C'était une source incroyable d'énigmes !

PCS : Y êtes-vous allée ?

JJ : J'y suis allée en octobre 97. Cela m'apporte beaucoup, ainsi qu'à l'histoire, de voir la région de mes propres yeux. Je ressens l'ambiance et j'essaie de la replacer dans le jeu.

PCS : Comment construisez-vous une histoire ?

JJ : Tout d'abord, j'écris l'histoire générale. Cela fait entre quatre-vingt et cent pages. Pour la série des Gabriel, ça m'a pris à chaque fois cinq mois. Après cette phase, je travaille à l'histoire sous forme de jeu et je la reformule pour la suite du travail. Ce document devient la "bible" et le projet peut commencer.

PCS : Merci.

JEAN PATRICK POURTAL

Jean Patrick Pourtal est le webmaster du site www.rennes-le-chateau.org. Il est plongé dans cette histoire depuis des années et l'on comprend que son site reçoive quarante mille visiteurs par mois.

PC SOLUCES : Quand on parcourt votre site, on se sent historien et fin limier. On essaie de faire des recoupements, on mène l'enquête à notre façon. Pense vous que l'on puisse trouver de nouvelles conclusions rien qu'en lisant ces pages html. Ou en lisant les nombreux ouvrages sur Rennes-le-Château, en se basant sur des faits, comme on pourrait le faire avec des formules mathématiques ?

JEAN PATRICK POURTAL : Oui, ça me fait penser à je ne sais plus quel Indiana Jones. À un moment, il dit que l'archéologie se passe beaucoup plus dans les bibliothèques que sur les sites. C'est beaucoup plus de l'étude que du terrain.

Rennes-le-Château, c'est vraiment un petit village, il n'y a que soixante habitants, et pourtant, environ trois cents livres sont sortis sur ce site. Moi, je suis persuadé que la vérité est dans un de ces bouquins. Quelqu'un a déjà trouvé, je le sens vraiment comme ça. Mais il ne faut pas prendre tous ces livres pour argent comptant, on trouve tout et n'importe quoi, de Hitler jusqu'aux petits hommes verts. Je suis d'ailleurs étonné qu'un épisode de Mulder et Scully ne se déroule pas là-bas.

PCS : On s'aperçoit que Rennes-le-Château, c'est Dallas puissance 10. Pensez-vous que l'on a découvert uniquement la partie émergée de l'iceberg ?

JPP : Oui, complètement. Et beaucoup de gens essaient de comprendre uniquement cette partie. C'est un peu énervant. Il faut prendre le problème dans son ensemble et ne pas se contenter d'étudier le dix-neuvième ou le vingtième siècle, bref, prendre du recul. Tout commence dès le premier siècle...

PCS : Qu'est-ce qui vous fascine dans ce lieu ?

JPP : Tout le côté mystérieux et incompréhensible de Saunière. Ses travaux lui ont coûté un milliard de francs ! Il faut savoir que ce curé était pauvre comme Job. Il a trouvé quelque chose, c'est sûr. De l'argent, mais sans doute quelque chose de plus spirituel...

PCS : Pensez-vous que, si l'on s'en donnait les moyens, on pourrait trouver quelque chose ? Vous émettez des théories facilement vérifiables. Pourra-t-on en avoir le cœur net un jour ?

JPP : Ce site possède des jardins et des sous-sols étonnants, très anciens, mais je pense que l'on ne trouvera jamais rien.
1965, c'est le début de la période moderne de l'affaire. Un article est paru dans la Dépêche du Midi, cela a fait beaucoup de bruit à l'époque et il y a une affluence importante à Rennes-le-Château et les gens faisaient n'importe quoi. On faisait des trous à la dynamite ! Par conséquent, on a interdit les fouilles ET les recherches archéologiques. La mairie actuelle tente cependant une nouvelle approche de la chose.

PCS : Suite à votre site, avez-vous été abordé par des gens en col blanc ou menacé ?

JPP : Non ! J'imagine que c'est bien pour un journaliste d'avoir ce genre de réponse, mais non ! En revanche, j'ai été contacté par deux Jésus et deux ou trois Marie Madeleine ! (Rires).

PCS : Si on trouvait quelque chose, pensez-vous que cela puisse être dangereux ?

JPP : Il faut être clair, je pense que l'on ne verra jamais d'os "made in Jésus". Il y a quelque d'ordre spirituel, sans doute, ou il y avait, ça a été gardé pendant des siècles mais, avec Saunière, cela leur a pété dans les doigts. Il a quitté le système.

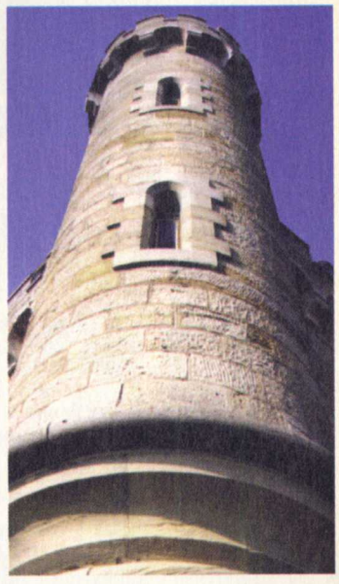
PCS : Existe-t-il encore des villageois qui ont connu Saunière ?

JPP : Pas à ma connaissance, non. Il faut savoir qu'il a apporté beaucoup à la commune, il n'a pas simplement fait des travaux pour son église mais il a fait des grands travaux communaux, pour l'eau par exemple. Alors, quand le clergé l'a lâché, alors que tout le Sud-Ouest bouffait du curé, les habitants ont soutenu leur abbé. Et, quand il est mort, ça a été un peu la loi du silence.

PCS : Tous ces événements sont-ils liés ? Tout cela tourne-t-il autour d'un trésor, réel ou non, ou s'est on penché sur le moindre petit événement bizarre et l'a-t-on mis en avant alors que c'est anodin.

JPP : Rennes-le-Château, c'est un atome. Le cœur de l'histoire est très dense et, tout autour, il y a le brouillard des électrons, par conséquent, on ne peut pas tout voir. Mais c'est très complexe.

PCS : Merci.



LES AVIS

LÉO DE URLEVAN :
Fascinant, je n'ai qu'une hâte, c'est de me coltiner la solution, et c'est très rare que je dise un truc pareil ! On rallume l'ordi pour se balader tranquillement comme un touriste dans un univers cohérent et une intrigue fascinante. Un must à posséder absolument...

LUIS :
Comparé à des jeux comme Outcast ou The Nomad Soul, ce jeu est beaucoup plus réduit. Mais l'intrigue vraiment captivante, intéressante.

LES + −

\+
- graphismes
- histoire
- recherches historiques
- gameplay

\−
- on se moque pas un peu des Français, par moments ?

LES NOTES

INTÉRÊT	10/10
GRAPHISME	9/10
SONS	9/10

Note: 96%

THE LONGEST JOURNEY

THE LONGEST JOURNEY A POUR PREMIER ATOUT DES GRAPHISMES SOIGNÉS. IL NE RÉVOLUTIONNE PAS LE PRINCIPE DES JEUX D'AVENTURE, MAIS L'HISTOIRE RESSEMBLE À UN CONTE DE FÉES ET C'EST DÉROUTANT.

Luis

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Funcom(www.funcom.com)

CONFIG. MINI.
Pentium II 233

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300

OPTIMISATION
Direct 3D

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
Non

INTERNET
Non

COMMENTAIRES
Funcom a un service de jeux on-line gratos (poker, backgammon...) sur son site.

CLASSIFICATION
+ de 16 ans

! Infos

Si Funcom ne vous dit sans doute rien, c'est parce qu'il est plus connu pour ses produits sur PlayStation.

Je me suis dit : "C'est nul, l'horloge ne fonctionne même pas", mais c'est fait exprès...

Qu'est-ce qu'il y a ? On dirait que t'as vu un fantôme.

Pour récupérer la pince rouge, il faut soulager la pression dans la machine.

On se croirait dans "Au-delà du réel"

The Longest Journey est très beau comme je le disais, mais d'une beauté parfois glauque. L'histoire, du moins la partie de l'histoire qui se déroule dans un monde réel, vous met dans la peau d'une jeune femme nommée April qui vient de quitter sa campagne pour étudier la peinture à Venice, un quartier de Newport, en 2099 par là. Certains endroits du jeu sont bien sordides, ce n'est pas Blade Runner mais presque.

Mais, avant d'en arriver là, la vidéo (de très bonne qualité dans tout le jeu) d'intro est troublante. On démarre dans une auberge au dix-huitième siècle en Angleterre, quelques personnages discutent et l'un d'entre eux commence à raconter une histoire. Ensuite, sans transition, on virevolte autour d'une sorte de Surfer d'Argent qui semble se réveiller tandis qu'April ouvre de grands yeux écarquillés parce que son lit disparaît pour laisser place à un monde crépusculaire au relief ravagé par de sombres montagnes. April parle avec un arbre puis un dragon éthéré lui confie qu'il est sa mère, c'est carrément space ! April finit par tomber dans un précipice et se réveille dans son lit.

Après qu'elle se soit extraite de ce qu'elle croit être un cauchemar, April devra d'abord admettre que ses visions correspondent bien à l'existence d'un monde imaginaire. Elle doit, dans un deuxième temps, comprendre qu'elle a une autre existence et un destin dans cette dimension onirique qui s'impose à elle et même aux yeux de son entourage.

J'ai bien trouvé le hamster que j'ai mis dans le bocal pour trouver la clé du puits mais...

Le scénario est distillé dans ce jeu et, pour en arriver là où se termine ce rapide résumé, il vous faudra jouer longtemps. Le système

De plus en plus de filles

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais les héros de jeux vidéo sont de plus en plus souvent des filles. Lara Croft a ouvert la brèche et, que ce soit en personnage principal, comme dans Drakan, ou pour jouer les seconds couteaux, les jeunes femmes ont de plus en plus la préférence des scénaristes. Ça vient vraiment des scénaristes ? Du marketing ou du public ? Peu importe, il y a sûrement un peu des trois. Ce n'est pas idiot, choisir un personnage féminin facilite le processus d'identification chez les femmes et le fait de diriger une jeune femme plaît sûrement aux hommes même s'ils ne veulent pas l'avouer. April ne saute pas, ne dégaine pas d'armes et ne chevauche pas de dragons, mais elle est bien séduisante quand même.

Il va falloir se coltiner un dîner avec ce ringard de Zak, tout ça pour une info et c'est presque aussi chiant que de le faire réellement, dans la vraie vie.

Bien entendu, aucun taxi volant n'a daigné apparaître dans le ciel pour cette photo, mais je vous assure qu'il y en a.

de TLJ est fondé sur des dialogues à plusieurs embranchements, mais rarement fermés, et sur la recherche d'objets combinables entre eux dans votre inventaire. Les objets ne sont pas cachés et ne font pas trois pixels de large mais les combinaisons sont parfois un peu "capillo-tractées". Récupérer une bouée à tête de canard qu'il faut associer avec une corde à linge sans oublier au préalable d'ôter le sparadrap qui est sur la bouée pour vous en servir plus tard... hmmm, c'est parfois un peu galère. Il y a également des énigmes fondées sur des mécanismes à remettre en route, par exemple, mais elles ne sont pas plantées dans le jeu comme des impasses incontournables.

Les dialogues sont ultra, mais ultraaa bavards, grave. Les acteurs qui ont doublé la VO sont vraiment pros, le ton est excellent, et c'est sans doute par souci de réalisme que les sujets partent dans tous les sens et sont à 80% sans intérêt pour progresser, mais c'est hyper long. Vous saurez tout sur l'intimité et la psychologie d'April ainsi que sur celles de ses amis, à l'exception du mystérieux Cortez, un homme étrange qui oriente peu à peu April sur ce qu'elle est vraiment. C'est très adulte, il n'y a rien de tendancieux dans les propos mais les rapports entre les personnages n'ont rien de l'univers enfantin des contes de fées. Pourtant, on a la sensation de vivre une histoire noire et magique comme celle d'un conte de Grimm.

Si, le soir pour vous détendre, vous vous jetez sur le serveur Internet Deutschland Alptraum pour vous faire un Quake 3 (les Allemands sont généralement très forts dans les Quake-like) histoire de mordre la poussière et de faire voler de la tripaille aux quatre coins de la pièce, vous n'aimerez pas ce jeu. Mais si vous êtes en manque de belles histoires et d'aventures comme celle de Simon The Sorcerer ou de la série des Chevaliers de Baphomet, vous ne serez pas déçu.

Les Avis

LUIS :
L'incitation permanente à flâner dans l'aventure rend la progression un peu lente mais la difficulté bien dosée fait appel à l'intuition et donne la sensation d'avoir résolu quelque chose de complexe, sans trop se prendre la tête.

YANN :
En anglais, c'est un peu la mort de tout comprendre, la version française devrait compenser le côté bavard. J'ai été assez content quand même de pouvoir retrouver un système de jeu classique et bien de "chez nous".

Les + −

+
- C'est très joliment réalisé
- Une durée de vie énorme (4 CDs)
- Une atmosphère décalée, étrange
- Ce n'est pas d'une totale linéarité

−
- Une progression un peu lente.
- Des dialogues interminables.
- Certaines associations d'objets un peu dures

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	6/10

Note : 80%

NOCTURNE

EN 1902, UNE ORGANISATION SECRÈTE DU NOM DE "SPOOKHOUSE" VIT LE JOUR. SON OBJECTIF : ENQUÊTER SUR DES CRIMES IMPLIQUANT DES PHÉNOMÈNES PARANORMAUX...

Simon

La forêt qui mène au château de Gaustadt est parsemée de pièges !

Vos talents de tueur vous permettront de pulvériser ces gargouilles et ces zombis !

Vampire ? Vous avez dit vampire ?

Êtes-vous prêt à surmonter vos peurs ? À défier vos angoisses et à faire face aux plus horribles créatures de vos cauchemars ? Si la réponse est oui, alors soyez le bienvenu dans le monde de "Nocturne"... Plongez dans un univers très sombre et lugubre où la moindre ombre suspecte et le moindre bruit inquiétant vous feront frémir et sursauter. C'est dans cette atmosphère ténébreuse et empreinte de mystère que vous évoluerez au cours de votre aventure. Quatre scénarios distincts vous seront proposés. Vous aurez la possibilité de choisir l'ordre dans lequel vous souhaitez commencer votre quête. Dans le premier acte, vous serez envoyé en Allemagne, en 1927, au château de Gaustadt. Votre mission consistera à ramener à Spook-house un ancien talisman censé rendre invulnérable les vampires. Ironie du sort, vous qui détestez les monstres, vous serez accompagné d'une coéquipière mi-femme, mi-vampire

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure/RPG

ÉDITEUR
Take 2 Interactive
(www.take2europe.com)
Gathering of Developers
(www.godgames.com)

CONFIG. MINI.
Pentium II 233

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 400

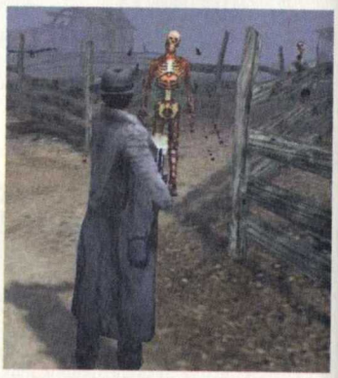
OPTIMISATION
Direct 3D, Voodoo 3

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
0 joueur

INTERNET
0 joueur

CLASSIFICATION
+ de 16 ans



MAnGa

EN PARLANT DE CRÉATURES DE L'OMBRE, DÉCOUVREZ LES AVENTURES DU JEUNE URAMESHI YUSUKE, COLLÉGIEN AU MAUVAIS CARACTÈRE ET CHASSEUR DE MONSTRES DE SURCROÎT ! LE MANGA DU NOM DE "YUYU HAKUSHO" EST DÉJÀ DISPONIBLE EN GRANDES SURFACES ET MAGASINS SPÉCIALISÉS DANS LA "JAPANIMATION".

! Les trois autres actes vous entraîneront au Texas en 1931, à Chicago en 1933 et, enfin, en France en 1935.

Un prédateur impitoyable...

Les ennemis que vous rencontrerez seront nombreux et variés. Des meutes de loups-garous affamés, des vampires assoiffés de sang, des parasites, des gargouilles, des zombis, des squelettes, des sentinelles volantes, et bien d'autres monstres terrifiants vous guettent dans l'ombre. Pour venir à bout de ces créatures, différents équipements seront à votre disposition (revolver 45, fusil, mitraillette Thompson, arbalète, lance-flammes, grenades, pieu en bois etc.). Vous devrez utiliser à bon escient vos armes et vos munitions (les balles d'argent, par exemple, seront plus efficaces sur les loups-garous). Par défaut, la visée automatique de vos armes est activée pour que vous puissiez cibler rapidement vos assaillants. Toutefois, vous pourrez, à loisir, décocher cette option si vous le souhaitez. Votre personnage peut courir, sauter, ramasser des objets et les utiliser, monter à l'échelle, parler avec les protagonistes qu'il rencontre etc.

Vous aurez un certain nombre d'énigmes à résoudre afin de progresser dans votre aventure. Le niveau de difficulté est progressif et, dans certains lieux, vous n'aurez pas le temps de souffler ! Heureusement, votre partie pourra être sauvegardée à n'importe quel moment et autant de fois que vous le désirerez ! Ce qui est une bonne chose !

Monstres et merveilles...

L'atmosphère qui règne dans "Nocturne" est envoûtante. Un soin particulier a été apporté à la réalisation. La bande musicale et sonore vous immerge dans un univers inquiétant et crispant. De beaux graphismes viennent agrémenter votre aventure et un souci des détails vous donne un plaisir visuel intense. Quelques angles de caméra mal placés pourront déconcerter certains joueurs lors des phases de combat. Sachez enfin que pour profiter pleinement de ce magnifique jeu, il vous faudra une grosse configuration (à base de PII 400).

L'Étranger...

! Infos

http://www.multimania.com/larsenonline/home.htm

Sur ce site consacré à "Buffy contre les vampires", vous trouverez de nombreuses informations sur la série. Les pages sont entièrement en français !

Des vampires en plein sommeil ! Mieux vaut ne pas les réveiller...

Les Avis

SIMON :
Nocturne est un jeu d'aventure servi par une très belle réalisation. L'ambiance particulière qui émane du jeu est rendue de telle sorte qu'on se surprend à sursauter devant son écran PC ! Les graphismes sont détaillés et on prend du plaisir à découvrir de nouveaux décors de plus en plus beaux. Toutefois, prévoyez quand même une bonne configuration pour profiter du jeu.

JEFF :
Voici un jeu qui vaut le coup d'œil ! Mais attention ! Une configuration à base de PII 400 avec 128 Mo de ram est conseillée. Il vous faudra également 1,2 Giga d'espace libre du disque dur pour installer Nocturne...

Les + −

+
- Une atmosphère envoûtante
- De très beaux graphismes
- Un souci apporté aux détails

−
- Un jeu qui demande une grosse configuration (PII 400, 128 Mo ram, 1,2 Go disque dur).

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	8/10

Note : 88%

Faust : les 7 jeux de l'âme

Jugez en votre âme et conscience

Éditeur : Anne Carrière Multimédia / Cryo Interactive
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Octobre 1999
Config. mini : P200 32 Mo

Bienvenue à Dreamland !

Dans ce parc d'attractions désaffecté, vous vous immergerez dans une aventure diabolique à la découverte de mystères et de phénomènes inexpliqués qui hantent ce lieu déserté. Sept personnages charismatiques ont, pour leur malheur, fait la connaissance de Méphistophélès, le diable en personne. Des pactes ont été conclus avec cet ange déchu et c'est à vous, Marcellus Faust, de sauver ces brebis égarées, en découvrant, un par un, les péchés de ces âmes en perdition. Préparez-vous à relever le défi et à jouer contre le diable ! La course vers la Rédemption va commencer. Le Ciel ou la Terre ? Le Paradis ou l'Enfer ? C'est à vous de juger...

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre CD les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, décompressez le fichier **"FAUST.ZIP"** dans le répertoire d'installation du jeu. (par défaut **"C:/FAUST/DATA"**). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes.

Premier épisode :
Un Crime pour deux

Juste après la scène cinématique, faites un pas en avant et ouvrez la porte de la roulotte. Lorsque vous serez à l'intérieur, tournez vers la gauche et récupérez dans l'évier de gauche, **la Passoire**. Retournez-vous pour faire face au poêle (il se situe à l'opposé de l'évier). Examinez-le pour qu'il apparaisse en gros plan (*Siamoises 01*).

À droite du poêle se trouve une **Pelle pour Cendres**. Prenez-la puis utilisez celle-ci pour ramasser l'amas de cendres de droite. Vous allez trouver une **Clé Brûlée.** Sélectionnez dans votre inventaire la Passoire puis à l'aide de la Pelle pour Cendres, déposez les cendres à l'intérieur. Secouez la passoire et vous finirez par obtenir une **Dent**. À présent, examinez le tableau sur votre gauche. Faites l'addition de la colonne "Total" :

121,61 + 96, 07+ 107,32 = **325**. En dessous du tableau, observez la tablette de bois. Après son ouverture, examinez le dossier d'Hannibal et gardez en mémoire le total des chiffres inscrits sur la page de droite : **187**. Dirigez-vous vers le lit à gauche de l'armoire et ouvrez le tiroir bas du lit (*Siamoises 02*).

Collectez la **Clé de Bronze** puis approchez-vous de l'armoire. Introduisez la Clé de Bronze dans la serrure de gauche et la Clé Brûlée dans la serrure de droite. Lorsque l'armoire sera ouverte, déplacez les rideaux vers la droite et vers la gauche. Un coffre-fort vous est accessible. Cliquez sur le coffre et entrez la combinaison suivante : **512** (il s'agit du total des dettes : 325 + 187). Récupérez le **Ticket de Loterie** puis pénétrez dans la petite pièce où se situe la douche. Ouvrez le réservoir d'eau au-dessus des toilettes et prenez **le Couteau**. Sortez de la pièce puis tournez à droite et cliquez sur le Gramophone (*Siamoises* 03).

Après le "Flash Back", vous vous retrouverez près de l'entrée du tunnel du train fantôme. Montez dans le train puis à l'intérieur du tunnel, choisissez deux fois le chemin de gauche et une fois le chemin de droite. À l'arrêt du train, examinez le squelette sur votre droite (*Siamoise 04*).

Cliquez sur le crâne et lisez le Pacte. Cliquez ensuite vers le bas de l'écran pour sortir du tunnel. Montez les marches de l'escalier puis, après la scène cinématique, approchez-vous du banc de bois. Lorsque vous serez assis, regardez vers le sol et examinez le petit trou à droite du socle métallique (*Siamoise 05*).

Cliquez sur le carré de bois (celui-ci s'enfonce et déclenche une ouverture). Tournez vers la gauche et observez le troisième pilier. Lisez le message sur la plaque, ouvrez celle-ci puis récupérez le livre. Vous passez automatiquement à l'épisode suivant...

Siamoises 01

Siamoises 02

Siamoises 03

Siamoises 04

Siamoises 05

Deuxième épisode :
L'Alchimiste et le Génie

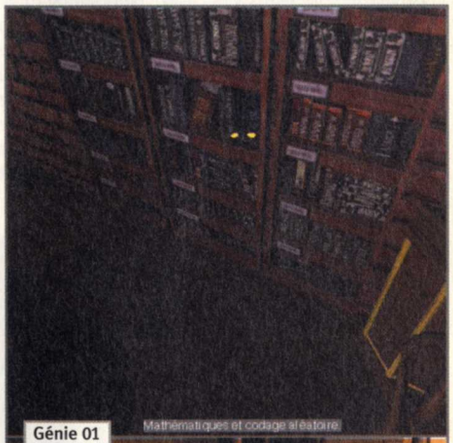
SAUVEGARDE **L'Alchimiste et le Génie**

Acte I :

Contournez la maison et entrez à l'intérieur. Gravissez les marches de l'escalier situé à gauche pour vous retrouver dans le bureau. Avancez une fois et faites face à la bibliothèque en vous tournant à gauche. Examinez le livre de "Code", rangé sur la troisième étagère du milieu, et récupérez la **Clé du Secrétaire**. Cliquez sur le livre bleu des "Mathématiques et codage aléatoire" puis lisez son contenu (*Génie 01*).

Tournez à droite et utilisez la Clé du Secrétaire dans la serrure. Ouvrez le tiroir en bas à gauche et récupérez un **Coupe-papier**. Ouvrez ensuite le tiroir en bas à droite pour collecter une **Tête de bois**. Maintenant, ouvrez le reste des tiroirs et récupérez une **Bague-Sceau** et **une Loupe**. Sous le repose-main, vous trouverez une **carte géologique**. Refermez le secrétaire et tournez à gauche pour ouvrir le tiroir du bureau. Prenez **la Pipe** et **la boîte d'allumettes**. Descendez les marches de l'escalier et pénétrez dans la chambre à gauche de l'entrée. Lorsque vous serez à l'intérieur, faites face à l'armoire et ouvrez la deuxième porte en partant de la gauche. Examinez le vêtement gris pour voir apparaître une carte postale (*Génie 02*).

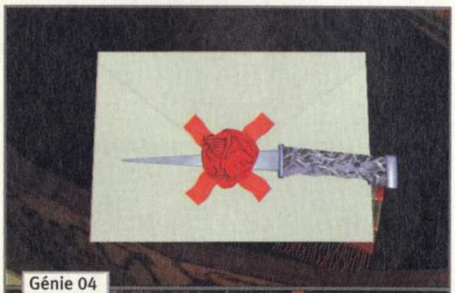
Cliquez dessus et notez l'indice : **A = 0**. Ouvrez la deuxième porte en partant de la droite. Examinez la pile de vêtements puis choisissez dans votre inventaire la loupe, pour regarder l'étiquette. Le mode d'emploi du Coupe-papier y est décrit.


Génie 01

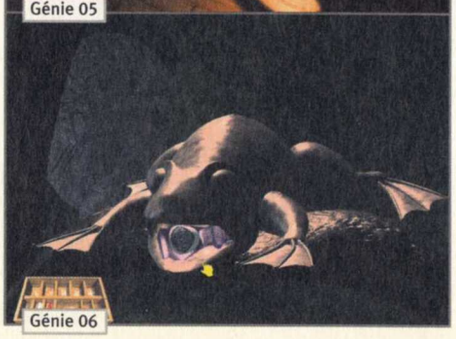
Génie 02

Génie 03

Tournez-vous à gauche jusqu'à apercevoir un tableau ressemblant à votre carte géologique.
Cliquez au-dessus du tableau et une porte va s'ouvrir. Placez votre carte géologique sur le carré central et refermez la porte.
Vous obtenez quatre indices : les longitudes (50°20') et les latitudes (00° 45'). Tournez à gauche pour apercevoir le lit puis examinez la tête du pêcheur en haut à gauche près de la lampe. Déplacez la flèche jusqu'à la longitude 50. Cliquez sur la tête en haut à droite et positionnez la flèche sur 20. Aucune modification à faire sur la tête en bas à gauche (par défaut, la flèche est déjà à zéro). Enfin, sur la dernière tête, placez la flèche à 45.
Le tiroir de la face gauche du lit s'ouvre. À l'intérieur, se trouve un livre. Regardez-le puis utilisez votre Bague-sceau pour desceller le bouquin. Cliquez dessus pour obtenir une **Roue de Décodage** (*Génie 03*).
Dirigez-vous à présent vers la mappemonde et approchez-vous des curseurs. À l'aide de la Roue de Décodage, positionnez le A en face du 0 (rappelez-vous de la carte postale A=0). Vous pouvez remarquer qu'il n'y a que quatre lettres qui font référence à des chiffres dans la roue :
A = 0 / M = 9 / H = 3 / O = 7
La carte postale vous disait de visiter OMAHA donc : 7-9-0-3-0. Vous obtenez le dernier code à entrer sur le curseur du bas et qui va vous permettre d'ouvrir le globe. Examinez l'enveloppe puis sélectionnez dans votre inventaire le Coupe-papier. Insérez le Coupe-papier comme indiqué dans l'étiquette du vêtement que vous aviez vu précédemment (coupez le sceau de l'enveloppe par le bas). Après la lecture de la lettre, cliquez vers le bas de la page et, après la scène cinématique, vous passerez automatiquement à la deuxième partie (*Génie 04*).


Génie 04

Génie 05


Génie 06

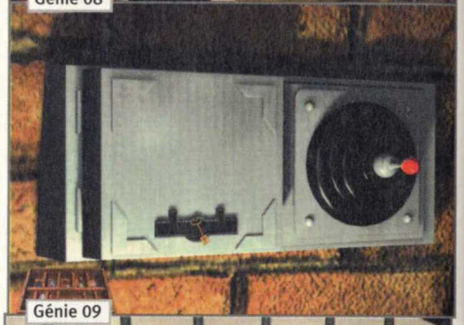
Acte II :

De retour dans le bureau, dirigez-vous de nouveau vers le secrétaire et ouvrez-le. À l'intérieur, récupérez les trois **Bâtons de Cire** ainsi que la **Bande Magnétique N° 4**. Tournez à gauche et avancez d'un pas, tournez une nouvelle fois à gauche et vous serez face à une cheminée. Ramassez **la Pelle** au pied du fauteuil puis cliquez sur le souffleur (*Génie 05*).
Un passage secret se dévoile. Récupérez la boîte ainsi que la manivelle. Pour terminer cette épisode, vous devez retrouver tous les objets de la boîte (il en reste 8 en tout). Commencez par vous rendre au puits comme vous l'a indiqué le premier indice. Pour cela, sortez de la maison, tournez à gauche puis avancez deux fois par devant. Utilisez la manivelle sur la roue du puits (un seau remonte à la surface). Examinez la grenouille et récupérez **un premier objet** placé dans sa bouche (*Génie 06*).
Cet élément se place directement dans la boîte comme pour les trois Bâtons de Cire. Observez le sceau et cliquez sur le second indice. Tournez à gauche et avancez d'un pas. Tournez une deuxième fois à gauche et avancez encore d'un pas. Pivotez une dernière fois à gauche et poussez le rocher (il y a une feuille dessus). À l'aide de votre Pelle, creusez la partie rectangulaire de l'herbe. Récupérez, à l'intérieur du coffre, **un second objet** ainsi qu'un **Téléscope**. Lisez le contenu de l'indice. Reculez, tournez vers la gauche (1/4 de tour), levez la tête et observez l'arbre situé en face de vous. Utilisez le téléscope sur l'anneau et scrutez l'horizon par la lunette (*Génie 07*).

Génie 07

Vous apercevez un signe. Dirigez-vous vers lui et récupérez **un troisième objet** et **un Levier**. Cliquez sur l'indice et lisez son contenu. Retournez vers l'entrée de la maison mais ne pénétrez pas à l'intérieur. Continuez d'avancer tout droit jusqu'à apercevoir un mécanisme sur votre gauche. Placez le levier dans le mécanisme et actionnez-le. La roue sur votre droite va commencer à tourner. Observez bien les différents bacs car l'un d'entre eux a une marque noire. Après le passage de ce bac, laissez passer six autres bacs puis actionnez de nouveau le levier. Examinez le septième bac et vous trouverez **un quatrième objet**, **une Clé,** et un nouvel indice (*Génie 08*).
Retournez dans la maison et entrez dans la chambre. Une fois à l'intérieur, tournez à droite et avancez d'un pas. À gauche de la tapisserie se trouve un petit tableau à l'intérieur

Génie 08


Génie 09

Génie 10

d'un renfoncement. Examinez-le puis récupérez **un cinquième objet**. Dirigez-vous vers le tiroir du lit, observez-le et ramassez **un Miroir** en forme de pyramide. Retournez-vous pour regarder le tableau qui vous fait face. Placez le Miroir sur le casque du deuxième soldat en partant de la gauche. Faites un demi-tour et examinez le boîtier métallique au-dessus de la lampe de chevet. Utilisez votre clé sur la fente noire (*Génie 09*).
Après l'ouverture du boîtier, actionnez l'interrupteur. Tournez à droite et avancez vers la tapisserie. Cliquez sur la partie lumineuse de la tapisserie, récupérez **un sixième objet** au niveau de la flamme puis lisez l'indice placé dans la bouche du lion.
Retournez-vous et examinez le Globe. Récupérez **un septième objet** puis cliquez sur l'indice. Avancez en direction de l'armoire. Ouvrez la deuxième porte en partant de la gauche puis prenez les chaussures noires. Cliquez sur le talon de la chaussure et vous obtiendrez le dernier indice. Sortez de la chambre, dirigez-vous à gauche puis descendez les marches de l'escalier pour atteindre la cuisine. Lorsque vous serez dans la salle, tournez à gauche et ouvrez la porte du premier placard en partant de la droi-

te. Récupérez **le Sel Ordinaire**, **le Sel des Sages** et **le huitième objet**. À présent, tournez à droite et examinez la machine posée sur la table (*Génie 10*). Vous faites connaissance avec Homunculus et vous voici dans le parc, face à une porte. Regardez vers le haut pour apercevoir une ampoule défectueuse (la première en partant de la gauche). Utilisez Homunculus sur cette ampoule qui clignote. Après la cinématique, récupérez le plan du parc et vous passerez automatiquement au troisième épisode.

Troisième épisode : L'Ombre de Casanova

SAUVEGARDE **L'Ombre de Casanova**

Acte I :

Faites un pas en avant, tournez à gauche et, de nouveau, faites un pas en avant. Pivotez à gauche et descendez par l'escalier. Vous voici à l'intérieur d'une maison. Tournez à gauche et avancez deux fois. Examinez le petit coffret posé sur le meuble en bois. À l'intérieur, cliquez sur les morceaux de papiers brûlés puis regardez le petit article. Maintenant, cliquez sur le Pot à droite. **Un Crayon Fin,** assemblé à **une Aiguille de Boussole,** apparaît. Cliquez deux fois dessus pour les séparer (*Casanova 01*).

Casanova 01

Casanova 02

Casanova 03

Dirigez-vous vers le miroir situé à l'opposé de la pièce. Cliquez deux fois sur l'interrupteur bleu (en forme de sablier) à droite du miroir. Examinez l'intérieur et récupérez une petite perruque. Retournez-vous pour apercevoir un escalier qui mène au sous-sol. Empruntez-le pour descendre. Sur votre gauche se trouve un tableau représentant deux femmes nues. Sélectionnez dans votre inventaire le Crayon Fin et utilisez-le sur le sein gauche de la femme de droite (*Casanova 02*).

Un passage secret se dévoile. Pénétrez dans la nouvelle salle. Tournez à droite et examinez la boussole située au pied du lit. Placez l'aiguille de Boussole au centre du cadran. Observez le lit puis montez dessus. Cliquez sur l'automate puis utilisez la Petite Perruque sur sa tête. Actionnez à présent la manivelle se trouvant à droite sur le socle. Récupérez **la Clé** à l'intérieur du tiroir qui s'est ouvert puis retournez-vous afin de regarder vers le plafond.

Déplacez les deux parties coulissantes du lit, l'une à gauche et l'autre à droite, puis lisez le message (*Casanova 03*).

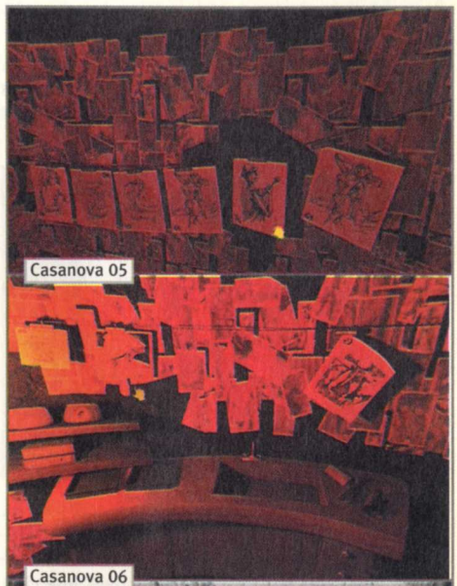
Maintenant, touchez le ventre des quatre statues de sirènes dorées accolées aux piliers, en commençant par celle qui se situe à droite de l'automate. Continuez ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un mécanisme s'est activé. Redescendez du lit et retournez-vous. Utilisez la Clé sur la partie supérieure du lit qui vient de s'abaisser. Regardez la scène cinématique et juste après vous serez de nouveau au début de cet épisode...

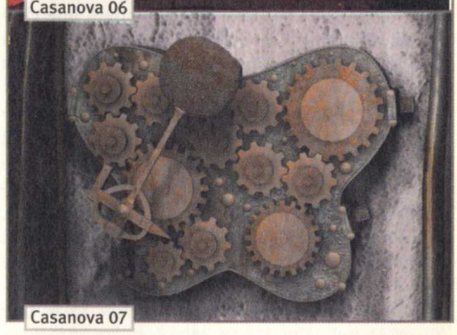
Acte II :

Retournez à l'intérieur de la maison puis dirigez-vous vers le meuble en bois où est posé le coffret. Ouvrez le meuble et récupérez **une Boîte de Diapositives** ainsi qu'**une Loupe**. Déplacez-vous jusqu'à la table de diapositives se trouvant en dessous de l'escalier. Cliquez dessus et déposez la Boîte de Diapositives que vous venez de récupérer. Actionnez le petit interrupteur en bas à gauche. À l'aide de votre Loupe, visualisez chacune des Diapos (*Casanova 04*).

Vous remarquerez que l'heure des horloges indiquée sur deux des Diapositives est réglée à 5H30. Dirigez-vous vers le miroir et cliquez de nouveau deux fois sur l'interrupteur de droite. Récupérez la Clé qui se trouve à l'intérieur (au même emplacement que la perruque). Placez-vous face à l'horloge présente dans la salle puis utilisez votre Clé pour ouvrir le cadran. Réglez l'aiguille de l'horloge à 5H30. Retournez vers le miroir et examinez le Cadre accroché sur le mur à droite. Cliquez sur le document pour le récupérer. Le Premier Prix de Frank apparaît dans votre inventaire. Dirigez au sous-sol et ouvrez de nouveau le passage secret. Avancez

Casanova 04


Casanova 05


Casanova 06

Casanova 07

une fois, examinez le lit puis tournez vers la droite pour apercevoir un passage accessible sur le sol. Descendez par l'échelle. Vous êtes dans "une Chambre noire" ! De nombreuses photos sont accrochées aux murs. Tournez vers la droite et cliquez sur la deuxième photo en partant de la droite. Celle-ci porte le numéro 76 (*Casanova 05*).

Récupérez dans le renfoncement **une Ampoule rouge et une Ampoule jaune**. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la table de développement. Ouvrez le petit boîtier situé au-dessus de la table et placez-y l'ampoule de couleur rouge. Examinez la table puis déposez-y le Premier Prix de Frank. Appuyez à présent sur le bouton en bas à droite de l'écran. Le pacte conclu avec Méphistophélès apparaît sous vos yeux. Tournez à gauche et regardez le livre à gauche de l'évier. Cliquez dessus pour le récupérer et lire son contenu. **Le journal d'un séducteur** apparaît dans votre inventaire. Sur la gauche, examinez la photo représentant une femme sans visage juste au-dessus de l'étagère (*Casanova 06*).

Après la scène cinématique, vous voici dans une galerie souterraine. Tournez à droite et avancez d'un pas. Vous êtes maintenant face à une porte en bois. Cliquez sur le côté gauche de la porte pour l'ouvrir. Une fois à l'intérieur de la salle, faites un pas en avant puis tournez à gauche pour ouvrir le boîtier. Un mécanisme composé d'engrenages vous est accessible. Cliquez sur le pendule et déplacez celui-ci tout à gauche puis relâchez-le et observez la cinématique clôturant l'épisode (*Casanova 07*).

Quatrième épisode : L'Amant Fantôme

SAUVEGARDE **L'Amant fantôme**

Retournez-vous puis faites un pas en avant. Sélectionnez dans votre inventaire Homunculus puis utilisez-le sur le levier situé au sommet du semblant d'escalier, il se trouve à gauche (*Fantôme 01*).

Fantôme 01

Maintenant que les marches vous sont accessibles, empruntez-les pour monter. Tournez à droite, avancez d'un pas puis gravissez l'escalier sur votre gauche. Vous êtes devant une porte avec une vitre brisée. Examinez la vitre puis tournez-vous à gauche et récupérez dans la poubelle de bois des **Plumes de Paon**.

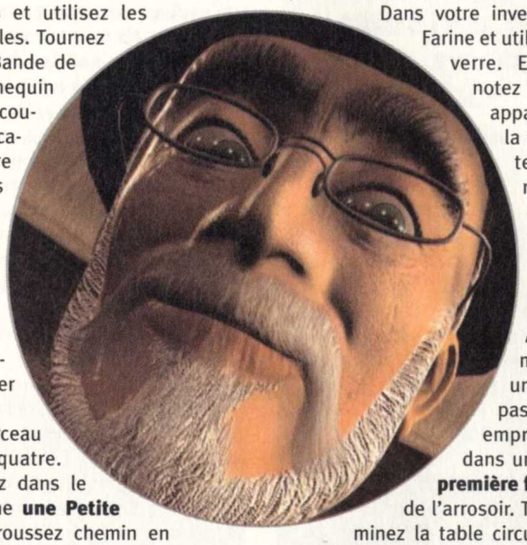
À présent, pénétrez dans la maison en passant par la porte. Une fois à l'intérieur, tournez à gauche et avancez d'un pas en direction des bustes de mannequins en bois. De là, tournez-vous à droite jusqu'à apercevoir trois rouleaux de tissus (blanc, noir et marron). Cliquezsur le rouleau noir et vous obtiendrez dans votre inventaire un morceau de **Cuir Souple**. Cliquez ensuite sur le rouleau marron pour récupérer un morceau de **Cuir Dur** (*Fantôme 02*).

À gauche de la machine à coudre se trouve un appareil de pressage de tissu. Utilisez le morceau de cuir souple sur cet appareil. Vous obtiendrez des **Pièces de Cuir Souple**, récupérez-les. Utilisez le morceau de Cuir Dur sur la machine à coudre se situant à gauche des ciseaux. Vous obtenez une Bande de Cuir Dur que vous pouvez prendre en cliquant dessus. Placez les Pièces de Cuir Souple sur la machine à coudre. Récupérez alors **les Pièces de Cuir Souple Perforées**. Tournez à droite et avancez d'un pas. Face au meuble, ouvrez le deuxième tiroir du haut en partant de la droite et prenez une **Grille de Respiration** et des **Lacets** (*Fantôme 03*).

Retournez-vous et faites face à la machine à coudre où est inscrit le mot -Singer-. Déposez dessus et, dans l'ordre, les trois objets suivant sur :

- **Les Pièces de Cuir Souple Perforées**
- **La Grille de Respiration**
- **Les Lacets.**

Vous obtenez un **Masque**. Récupérez-le puis pénétrez dans le couloir sur votre droite. De nombreux mannequins représentant les personnages du jeux sont présents à cet endroit. Avancez en direction des sœurs siamoises et utilisez les Plumes de Paon sur elles. Tournez à droite et posez la Bande de Cuir Dur sur le mannequin d'Hannibal. Sortez du couloir et empruntez l'escalier situé sur votre gauche. Franchissez les rideaux pour aboutir dans une chambre. Approchez-vous du métier à tisser sur votre droite.



Examinez le morceau de tissu rouge à carreaux bleus sur le métier à tisser (*Fantôme 04*). Vous découvrez un morceau de tissu plié en quatre. Dépliez-le et récupérez dans le sac tenu par la cigogne **une Petite Lune en Argent**. Rebroussez chemin en descendant par l'escalier puis avancez droit devant jusqu'à la salle de bain. Ouvrez le tiroir sous le lavabo et collectez **un Tissu Souple** ainsi qu'**une Gaze**. Sortez de la pièce et dirigez-vous vers la porte d'entrée. Tournez à gauche et empruntez le passage derrière le rideau bleu. Vous êtes à présent dans une cuisine. À droite de l'horloge se trouve un meuble en bois. Ouvrez la première porte de ce meuble en

Fantôme 06

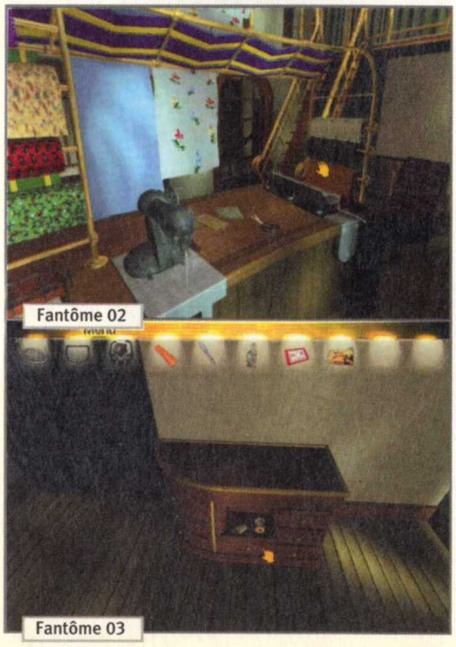
partant de la gauche et récupérez un sac de **Farine.** À présent, sortez de la maison, descendez l'escalier puis retournez-vous pour faire face à un mécanisme circulaire (*Fantôme 05*).

Dans votre inventaire, sélectionnez la Farine et utilisez-la dans le bocal de verre. Examinez le bocal et notez les symboles qui vont apparaître. Retournez dans la maison, tournez à droite et traversez les rideaux bleus. Vous êtes de nouveau dans la cuisine. Examinez le cadran horaire de l'horloge puis utilisez la Petite Lune en Argent dans l'emplacement vide représentant un croissant de lune. Un passage secret se dévoile, empruntez-le pour aboutir dans une serre. Collectez **une première feuille** sur la table près de l'arrosoir. Tournez à droite et examinez la table circulaire. Entrez la bonne combinaison en cliquant sur les différents symboles. Il s'agit de ceux que vous aviez aperçus dans le bocal de verre (*Fantôme 06*).

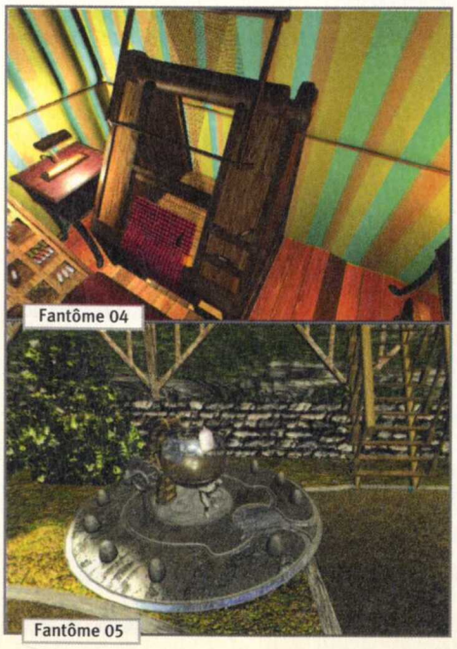
Après votre action, la table vire momentanément au rouge. Cliquez sur l'un des arbres dessinés sur le socle circulaire. Vous avez fait un bon dans le temps. Chaque arbre représente une saison (printemps, été, automne, hiver). Ramassez **une deuxième feuille** sur la table près de l'arrosoir. Examinez de nouveau la table circulaire et cliquez sur une autre saison. Récupérez une **troisième feuille** et téléportez-vous à la dernière saison pour collecter **la quatrième.** Lorsque toutes les feuilles seront en votre possession, un compte à rebours va apparaître à l'écran et vous n'aurez plus qu'une quinzaine de minutes pour finir cet épisode.

Tournez à droite et examinez la table circulaire. Cliquez sur le premier arbre en bas à gauche (*Fantôme 07*).

Sortez de la serre puis, une fois dans la cuisine, tournez à gauche et examinez les ustensiles de chi-

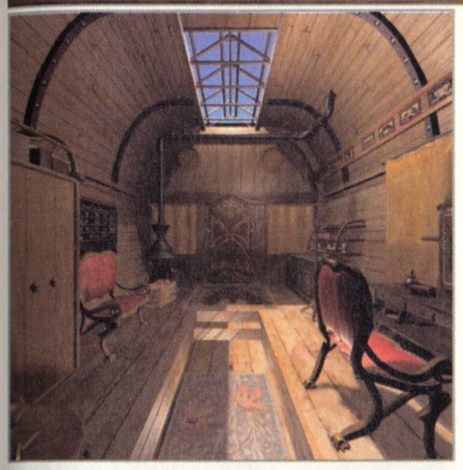

Fantôme 02

Fantôme 03


Fantôme 04

Fantôme 05

Fantôme 07



mie posés sur le meuble. Regardez le récipient en verre sur la gauche et retirez le bouchon. Placez ensuite les feuilles des quatre saisons (**4 Plantes**) à l'intérieur de ce récipient. Rebouchez celui-ci, sélectionnez dans votre inventaire les Allumettes et utilisez-les sous le récipient contenant les plantes. Récupérez sur la droite la flasque contenant le liquide vert. Vous obtenez un **Mélange de plantes** dans votre inventaire. Cliquez sur la boîte métallique à droite des instruments de chimie. Après son ouverture, déposez sur le moule, et dans l'ordre, les objets suivants :

- **Le masque**
- **La Gaze**
- **Le Mélange de plantes**
- **Le Tissu souple.**

Récupérez **le Masque Achevé**. Quittez la cuisine et rendez-vous dans le couloir où se trouvent les différents mannequins des personnages du jeu. Posez le Masque Achevé sur le mannequin de Frank (il se situe en face du nain). Sortez du couloir et empruntez l'escalier. Traversez les rideaux et, une fois dans la chambre, pénétrez dans la pièce sur votre droite. Tournez à droite et en direction de la petite maquette représentant une église (*Fantôme 08*).

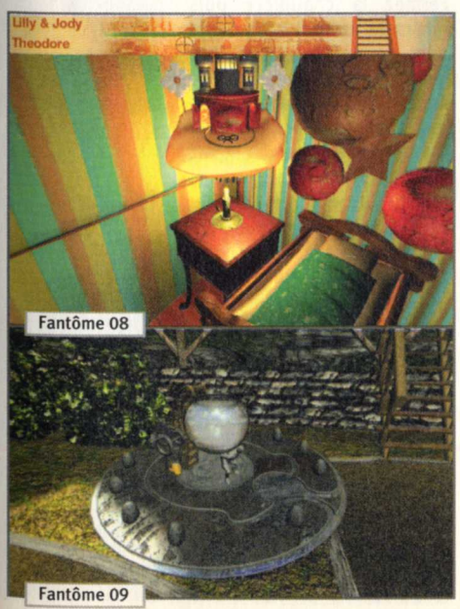
Utilisez les allumettes sur la chandelle se situant sous la maquette (un petit ange va apparaître). Cliquez sur la flamme de la bougie lorsque le petit ange est à l'extérieur de l'église. Examinez le chérubin puis récupérez au-dessus de sa tête son auréole. Vous obtenez **une Alliance** dans votre inventaire. Sortez de la maison et retournez près du mécanisme circulaire où se trouve le bocal de verre. Cliquez sur le mécanisme à gauche du bocal (Fantôme 09). Cliquez ensuite sur le clou et, enfin, actionnez la manivelle. Le mécanisme se met en marche et remplit le bocal. Sortez de la vue du mécanisme et cliquez sur le bas de la petite échelle qui alimente le bocal en eau. Ramassez le **Collier de Perles**. Après la scène cinématique, vous serez dans un nouveau lieu. Retournez-vous et avancez d'un pas pour emprunter l'ascenseur. Une fois dans la bibliothèque, montez les marches de l'escalier. Tournez vers la droite et approchez-vous de l'échelle. Cliquez sur l'échelle (un mécanisme s'enclenche vous dévoilant des livres cachés). Récupérez tous les livres puis, lorsqu'ils seront dans votre inventaire, placez-les par titres, comme suit, de gauche à droite :

- **Moi, j'ai fait un rêve Martin Luther King**
- **Théodore Roosevelt Le New Deal**
- **Perdis, Le Paradis Perdu Milton**
- **Espoir et Gloire : La Grande-Bretagne de 1900-1980**
- **En mémoire de Virgile**
- **1917 : L'Amérique part en guerre**
- **Et les anges chantèrent**
- **Signais de mon sang**
- **Un songe d'une nuit d'été de William Shakespeare**
- **Contrat et obligations**
- **Avec William Burroughs**
- **Méphisto Klaus Mann**

En prenant le premier mot de chaque phrase, vous obtenez la formule suivante :

Moi, Théodore, perdis espoir en 1917 et signais un contrat avec Méphisto.

Après la scène cinématique, vous pourrez accéder au cinquième épisode...



Fantôme 08

Fantôme 09

Cinquième épisode : La Colère du tigre

SAUVEGARDE **La Colère du tigre**

Le Chapiteau

Faites deux pas en avant et pénétrez dans le chapiteau. Tournez à gauche et ouvrez les portes du meuble du haut. Sur l'étagère supérieure à droite se trouvent trois bouteilles avec des bouchons de couleurs différentes. Cliquez sur les bouchons dans l'ordre suivant : Rouge, Vert, Noir, Rouge, Rouge. Récupérez **la Clé** en bas à gauche, examinez les bouteilles. Après la scène cinématique, refermez les portes du meuble puis ramassez le rat sur le lit à droite. Dirigez-vous vers le fond de la tente et cliquez sur la boîte de stéroïdes posée sur la droite de la bassine. Récupérez **le Cylindre** de roulettes à gauche du vase bleu. Retournez-vous et placez le Cylindre sur la table de jeu (*Tigre 01*).

Tigre 01

Tournez à droite et examinez le Tableau d'affichage où sont inscrits les codes suivants : 19 0 BLACK 7 RED. Cliquez sur le Cylindre de roulettes puis entrez la combinaison du tableau. Placez le chiffre 19 face au losange et appuyez ensuite sur le losange pour le valider. Faites de même avec le chiffre 0 puis avec n'importe quel chiffre noir, avec le chiffre 7 et enfin avec n'importe quel chiffre rouge.

Une partie de la table va se soulever. Déplacez-vous de l'autre côté de la table et cliquez sur cette partie inférieure située en dessous des mises (*Tigre 02*).

Récupérez **Une Bobine et un Fouet.** Retournez-vous et ouvrez le Coffre qui vous fait face. Prenez **la Poignée** qui se trouve à l'intérieur. Montez sur le lit et, une fois dessus, tournez vers la droite et examinez le mécanisme posé sur une table de chevet (celui-ci se situe près des altères). Cliquez sur les fils à gauche du cube et amenez-les jusqu'aux fiches au sommet du cube. Sélectionnez dans votre inventaire le Rat et déposez-le dans le cylindre à droite du cube. Utilisez ensuite votre fouet sur le cylindre (le rat va se mettre à courir). Quittez cette vue puis tournez vers la gauche afin de cliquer sur le portrait d'Hannibal. Un placard se dévoile ! Utilisez votre Clé sur la serrure puis placez la Bobine de votre inventaire sur la partie supérieure du projecteur.

Actionnez l'interrupteur du projecteur sur "ON" et visualisez le film. Redescendez du lit puis sélectionnez dans votre inventaire la Poignée pour la poser entre les deux cylindres sur le sol à droite du gros coffre (*Tigre 03*).

Actionnez le levier pour faire jaillir des portraits du sol.

Utilisez votre fouet sur chacun de ces portraits,

Tigre 02

Tigre 03

Tigre 04

Tigre 06

Justicier 01

Justicier 02

excepté sur le deuxième en partant de la droite (portrait de Kalinka).

Le Parc

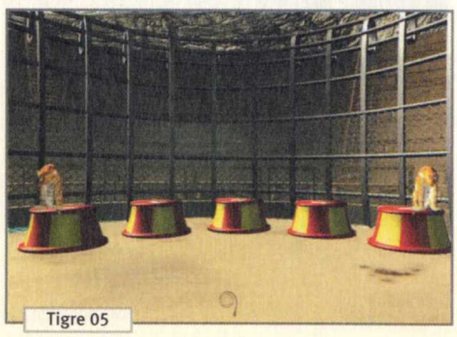
Vous voici de nouveau dans le parc la nuit tombée. Avancez d'un pas et vous serez en face d'un manège. Tournez vers la droite et avancez une fois. Tournez-vous en direction du manège et examinez le cheval de gauche. Cliquez sur **l'Anneau** doré sur les rênes du cheval (il apparaît dans votre inventaire). Quittez cette vue et avancez en direction du petit Stand à gauche des chevaux. Entrez à l'intérieur (*Tigre 04*).

Retournez-vous pour observez le commutateur muni d'un levier. Placez l'anneau de votre inventaire sous l'inscription " 10 000 V " puis actionnez ensuite le levier sur votre gauche. Le manège va se mettre à tourner et une grille va s'ouvrir. Sortez du Stand, montez sur le manège et passez par la grille rouge. Vous descendez dans un niveau souterrain. Avancez d'un pas pour passer la grille entrouverte. Retournez-vous puis cliquez sur le squelette en bas à droite de l'écran. Récupérez le **Collier de Perles** situé derrière les côtes du squelette.

L'arène des Tigres

Vous vous retrouvez dans une arène en compagnie de deux tigres.

Le principe du jeu est de faire venir les deux fauves sur le podium central. Pour cela vous devez vous aider du fouet. Un coup de fouet et le tigre se déplace aléatoirement, excepté sur le podium central. Avec deux coups de fouet : si les deux tigres sont sur des podiums différents, ils sautent tous les deux dans des directions aléatoires, même sur le podium central, en revanche, s'ils sont sur le même podium, un seul des deux tigres se déplace. Faites en sorte de placer un tigre sur le podium tout à gauche et le second sur le podium tout à droite. À partir de là, donnez deux coups de fouet puis encore deux coups pour qu'ils s'unissent sur le podium central (*Tigre 05*).


Tigre 05

Empruntez l'ouverture qui vous est accessible puis examinez le papier dépassant de la pierre à côté de la caisse en bois. Cliquez dessus pour lire le contenu. Quittez cette vue et vous serez devant l'entrée du Cinéma.

Le Cinéma

Avancez d'un pas et cliquez sur la porte marron derrière le comptoir en face de vous. Après la scène cinématique, ramassez le ticket de cinéma sur le comptoir puis entrez par la grande porte sur votre gauche. Pénétrez dans la salle de projection en cliquant sur la porte recouverte de cuir marron. Récupérez la Bobine qui se trouve à droite sur l'étagère centrale puis placez-la sur le projecteur (*Tigre 06*).

Regardez le film puis sortez de la salle. Rendez-vous au sixième épisode...

Sixième épisode : Un Justicier haut comme trois pommes

SAUVEGARDE **Un Justicier**

Avancez d'un pas puis tournez vers la gauche pour faire face au "Punching Ball". Sélectionnez dans votre inventaire Homunculus et utilisez-le sur le cadrant de la machine. Tournez vers la gauche et, de nouveau, utilisez Homunculus mais, cette fois, sur la porte de la roulotte qui vient de s'ouvrir. Entrez dans la roulotte puis, une fois à l'intérieur, avancez une fois et tournez-vous à droite, face à la bicyclette. Cliquez sur la chaîne de vélo au niveau de la roue arrière (*Justicier 01*).

La chaîne étant en place, cliquez maintenant sur la selle de la bicyclette. Après la scène cinématique, le lit sur votre droite s'ouvre, dévoilant une caisse de bois. Cliquez dessus (et non sur son contenu) pour qu'elle se déplace. Examinez la trappe puis entrez la combinaison suivante : 11193 (il s'agit de la date de naissance de Tod). Une fois dans la cave, récupérez **le Robinet** du tonneau de gauche de la rangée du milieu. Utilisez celui-ci sur le tonneau central du bas. Le couvercle va s'enlever pour vous dévoiler un passage. Empruntez le passage. Avancez deux fois en direction de la salle de bain. Tournez ensuite à droite et examinez l'armoire à pharmacie. Cliquez sur la bouteille contenant un liquide rouge et écoutez le dialogue. Sortez de la salle de bain puis tournez à droite pour avancer d'un pas. Cliquez sur le téléphone et écoutez la conversation. À présent, retournez dans la cave par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Cliquez sur le sceau à droite afin de récupérer un **Vieux Journal.** Dirigez-vous vers le fond de la cave puis examinez le bouton rouge à gauche de la grille. Cliquez dessus pour ouvrir la grille contenant des bûches. Récupérez **un Rondin** dans la pile de bûches puis prenez le seau se situant sur le sol à gauche du bouton. Retournez près des amas de tonneaux puis utilisez le seau sur le premier tonneau du bas en partant de la gauche (*Justicier 02*).

Le seau se remplit de mélasse. Tournez à droite et ouvrez la grille en bas de la chaudière. Déposez à l'intérieur le Vieux Journal ainsi que le Rondin puis utilisez une allumette pour tout brûler. Ouvrez maintenant la porte du haut de la chaudière et introduisez la mélasse à l'intérieur. Fermez la chaudière puis ramassez une bouteille sur la pile de caisses à droite. Remontez ensuite par l'échelle. De retour dans la roulotte, retournez-vous et examinez le robinet de la douche. Cliquez sur le robinet de gauche puis utilisez la bouteille se trouvant dans votre inventaire sur le jet de whisky.

La bouteille se remplit, dirigez-vous vers la table où se trouve Méphisto puis utilisez **la Bouteille de Whisky** sur le verre posé à sa droite. Cliquez sur le verre et une partie de Poker s'engage ! Jouez avec Méphisto et remportez la victoire pour passer au septième épisode. Si vous ne parvenez pas à le battre, donnez-lui le Ticket de loterie de votre inventaire et rejouez jusqu'à obtenir la victoire...

Septième épisode :
Le Chef-d'œuvre de Giselle

SAUVEGARDE **Le Chef-d'œuvre de Giselle**

Gravissez les marches et passez par la porte. Lorsque vous serez à l'intérieur de la maison, tournez à droite et dirigez-vous vers la baignoire. Examinez le bouchon de la baignoire puis récupérez **une Clé** (*Giselle 01*).

Utilisez celle-ci sur le coffre à droite de la baignoire. Tournez ensuite la roue dentée dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la flèche du cadran atteigne le chiffre 550. Vous descendez alors automatiquement dans une chambre. Tournez à droite puis examinez la poupée aux chaussures rouges. Cliquez sur **la Clé** dépassant de sa poche. Examinez ensuite l'oreiller du lit sur votre gauche. Récupérez **la Cuillère** qui est dissimulée en dessous de l'oreiller. Ramassez ensuite **les Cubes** placés entre l'oreiller et la poupée (*Giselle 02*).

Prenez **l'Ours en peluche** sur le sol puis avancez vers le réfrigérateur situé à gauche du lit. Sélectionnez la Clé dans votre inventaire et utilisez-la sur le cadenas à droite de la poignée du réfrigérateur. Ouvrez le réfrigérateur puis cliquez sur la porte du bac à glaçons afin de récupérer le **Papier Congelé** à droite du réveil. Cliquez sur la porte du réfrigérateur pour faire apparaître quatre bouteilles. En partant de gauche à droite, placez les quatre cubes de votre inventaire (menthe, pomme, cola, grenadine) sous les bouteilles dans l'ordre suivant (*Giselle 03*) :

Pomme - Cola - Menthe - Grenadine

Quittez cette vue puis cliquez sur le compartiment situé au-dessus des bouteilles. Récupérez la chaîne qui est à l'intérieur. Utilisez celle-ci sur l'anneau se trouvant au plafond, au-dessus du réfrigérateur. Retournez-vous et approchez-vous de la gazinière. Cliquez sur la casserole puis allumez le gaz en cliquant sur le bouton de gauche. Utilisez une allumette sur le brûleur sous la casserole. Placez le Papier Congelé dans la marmite et attendez son dégel (*Giselle 04*).

Une fois la glace entièrement fondue, cliquez de nouveau sur le bouton de gauche pour éteindre le gaz. Examinez ensuite la marmite afin de lire le message. Après la scène cinématique, tournez à droite et cliquez sur le filet en forme de toile. Utilisez l'Ours en peluche sur l'appareil métallique puis remontez le mécanisme derrière le dos de la peluche (*Giselle 05*).

Tournez à droite et empruntez le passage secret qui s'est dévoilé.

Giselle 01

Dans la galerie de rails, commencez par faire quatre pas en avant. Arrivé au tunnel "4", empruntez le chemin de gauche.

Avancez deux fois pour atteindre le tunnel "13". De là, prenez à gauche et faites six pas en avant. Lorsque vous atteindrez le tunnel "26", passez par le chemin de droite et avancez quatre fois pour aboutir devant une porte. Traversez-la puis, une fois dans la nouvelle salle, tournez à droite et cliquez sur le troisième dessin en partant de l'échelle (*Giselle 06*).

Cliquez sur la tortue placée dans le renfoncement. Lisez l'article de journal. Après la scène cinématique, dirigez-vous vers la boîte marron à gauche de l'évier. Cliquez sur le tiroir de cette boîte puis récupérez à l'intérieur **une Partie d'Images**. Examinez les bouteilles à gauche de la boîte. Déposez les Parties d'Images sur la table puis récupérez-les. Maintenant, placez les morceaux de la manière suivante en partant d'en haut et de gauche à droite :

- **Morceaux 1-4**
- **Morceaux 2-5**
- **Morceaux 6-3**

Le puzzle est maintenant reconstitué, examinez-le pour lire le poème (*Giselle 07*).

Quittez cette vue et, après la scène cinématique, tournez à gauche et avancez en direction de la roue. Examinez le cabanon sur votre gauche. Cliquez sur les cartes postales sur le mur de gauche du cabanon. Posez-les ensuite sur le comptoir qui vous fait face. Examinez les cartes et récupérez-les. Placez-les ensuite de gauche à droite dans l'ordre suivant :

- **L'île de l'amour**
- **Inventeur de génie**
- **Visitez Dreamland**
- **L'île enchantée**
- **Attractions fantastiques**
- **Contrebande d'alcool**
- **Baignoire de Giselle.**

Vous connaissez à présent le dénouement du jeu mais il va falloir faire un choix (*Giselle 08*).

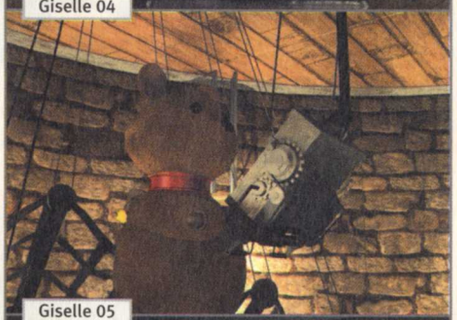
Giselle 02

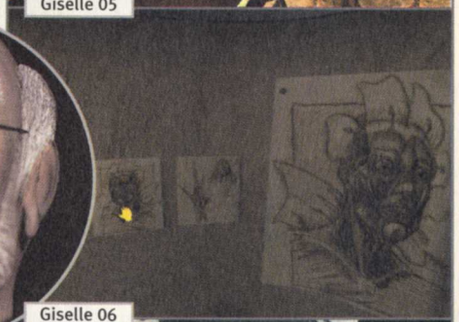
Giselle 03

Sélectionnez dans votre inventaire le Stylo puis cliquez, soit sur le personne qui vous fait face, soit sur le contrat qu'il tient dans sa main. Il ne vous reste plus qu'à regarder la cinématique de fin...

Simon
Sylvie MALEK

Giselle 04


Giselle 05


Giselle 06

Giselle 07

Giselle 08

Aztec : Malédiction au cœur de la Cité d'Or

À la découverte d'une civilisation légendaire

Éditeur : Cryo Interactive / France Télécom Multimédia
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Octobre 1999
Config. mini : P166 32 Mo

"Petit Serpent" !

Tel est le nom du jeune et courageux chasseur que vous incarnez. Menant une vie paisible au sein d'une famille modeste, votre destin bascule au cours d'une partie de chasse. Seul témoin du meurtre d'un noble seigneur qui trépasse dans vos bras, vous êtes accusé d'assassinat par la garde royale. Votre seul recours est la fuite ! Découverte, assassinat, traîtrise, complot et bien d'autres intrigues encore vont composer votre aventure. À la recherche de la vérité, vous devrez résoudre un certain nombre d'énigmes et découvrir quel est le mal étrange qui ronge votre pays. Pour votre salut et celui de vos parents lâchement enlevés, trouvez les responsables de ce crime perfide et prouvez votre innocence...

Sauvegarde

Vous retrouverez sur notre CD les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, décompressez le fichier "**FAUST.ZIP**" dans le répertoire d'installation du jeu. (par défaut "**C:\PROGRAM FILES\CRYO\AZTEC**"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes.

Premier Acte

Le Village

Commencez par discuter avec le vieux médecin à l'entrée du village. Tournez à gauche et entrez dans l'habitat (entrée peinte en rouge). A l'intérieur, tournez à droite et avancez d'un pas. Ouvrez le coffre qui se trouve à même le sol sur votre gauche, puis récupérez **des graines de cacao**. Quittez les lieux par l'entrée où vous êtes arrivé puis tournez à gauche et pénétrez dans la maison (entrée bleue). Dirigez-vous au fond de la pièce, près du plus grand des autels. Lorsque vous serez face à la statue, cliquez dessus pour l'ouvrir, puis récupérez à l'intérieur de **l'Encens (Aztec 001)**.

Aztec 001

À présent, tournez vers la gauche et allez parler au vieux médecin, au fond du jardin. Sélectionnez dans votre inventaire l'Encens et donnez-le lui. Sortez de la maison. Un garde nommé Tête de Montagne vous barre le chemin. Contournez-le et foncez jusqu'au lac. Pour cela tournez à droite et avancez d'un pas, tournez encore à droite et avancez d'un pas, enfin tournez à gauche et allez toujours tout droit jusqu'à apercevoir deux barques. Cliquez sur celle de droite puis pagayez vers le nord deux fois. Tournez à droite et avancez deux fois. Continuez par la droite. Tournez à gauche et avancez deux fois. Empruntez ensuite le chemin à gauche du garde en avançant deux fois **(Aztec 002)**.

Aztec 002

Montez sur la rive droite, tournez à gauche, avancez d'un pas puis grimpez sur une nouvelle barque à droite. Tournez à gauche et pagayez deux fois par devant. Sur la carte, sélectionnez comme destination : Le Quartier Marchand de Tlatelolco (en haut à gauche de la pyramide).

Le Quartier Marchand de Tlatelolco

Dans ce quartier vous trouverez un marché, un peu plus haut à droite, dans lequel des commerçants vendent un peu de tout. Achetez à la jeune femme, près de l'entrée, les **colorants bleu clair et jaune,** et au marchand au fond et à droite (dans l'obscurité), **les colorants bleu foncé et rouge**. Quittez le marché et allez à droite. Passez devant un marchand et pénétrez dans la maison derrière lui (entrée peinte en jaune). Allez jusque dans la cour puis parlez au prêtre. Il demande à être payé ! Accédez à sa requête. Le prêtre vous remet alors **un collier**. Tournez ensuite vers la droite et récupérez, sous le tapis, **un bijou**. Tournez à gauche et avancez d'un pas. Sur le sol, posé sur une natte, se trouve **un parchemin ensanglanté (Aztec 003)**. Ramassez-le.

Aztec 003

Poursuivez votre route par la droite et avancez jusqu'à un petit réduit. Parlez à Totolt, l'esclave du poète. Sortez du réduit et attendez. Une barque va faire son apparition sur le canal. Cliquez sur elle afin de bondir sur une autre berge. Après la scène cinématique, avancez une fois vers la gauche, tournez encore vers la gauche, passez devant une porte jaune (n'y entrez pas), avancez deux fois pour passer un petit pont, puis dirigez-vous à droite. Cliquez vers le petit pont à droite pour faire apparaître une carte. Sélectionnez ensuite comme direction : Le Quartier des Artisans.

Le Quartier des Artisans

Avancez droit devant et interrogez Chimalli. Poursuivez votre chemin en tournant vers la gauche. Passez devant un marchand de bois et continuez vers la gauche. Vous rencontrez alors Turquoise, la jeune femme aux cheveux roux. Dialoguez avec elle, puis donnez-lui le bijou qui se trouve dans votre inventaire. Turquoise vous remet alors **un Poème**. Après la scène cinématique, choisissez à nouveau sur la carte : Le Quartier des Artisans. Fin du premier acte.

Deuxième Acte

Acte 2

Le Quartier des Artisans

Entrez dans la sombre maison, juste à droite du temple. Parlez avec l'esclave et il vous donnera des informations, moyennant finances (deux graines de cacao). Allez au fond de la cour et dialoguez avec Chacoatl, le plumassier. Présentez-lui le parchemin ensanglanté. L'homme vous proposera alors de finir un bouclier de plume. Retournez-vous et avancez d'un pas pour vous retrouver devant l'atelier du plumassier. Cliquez sur le bouclier posé en bas sur la gauche **(Aztec 004)**.

Aztec 004

Pour commencer, prenez les quatre colorants dans l'inventaire et posez-les sur la palette, à droite de l'écran. Vous devez tremper les plumes dans les colorants et les placer au bon endroit pour finir la fresque. Tout à gauche sur le bouclier se trouve une plume rouge. Prenez une grande plume blanche dans le petit panier à droite, et teignez-la en bleu ciel. Placez-la ensuite juste à droite de la plume rouge. Cliquez ensuite sur la plante, en haut à gauche, pour récupérer une feuille verte. Placez-la à droite de la plume bleu ciel. Prenez une dernière grande plume blanche et teignez-la en rouge. Positionnez-la à droite de la feuille verte. Vous obtenez ainsi une série de trois fois trois plumes : ROUGE, BLEUE et VERTE.
Complétez ensuite les lignes de plumes du bouclier par les petites plumes qui remplissent le bol, en haut de l'écran. Vous devez bien sûr les tremper dans les colorants jaune, rouge et bleu et les placer au bon endroit **(Aztec 005)**.

Aztec 005

Lorsque toutes les plumes seront placées dans le bon ordre, vous obtiendrez le bouclier dans votre inventaire. Allez de nouveau dialoguer avec Chacoatl, puis quittez cette maison. À la sortie, parlez avec Chimalli. Déplacez-vous ensuite à gauche, jusqu'au pont, pour sortir du Quartier des Artisans. Lorsque la carte apparaîtra à l'écran, choisissez comme destination : La Place de Tenochtitlán.

La Place de Tenochtitlán

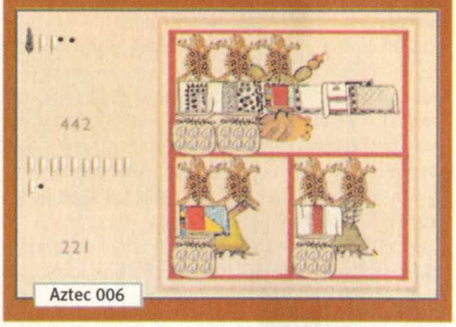
Avancez sur la grande place. Discutez avec le mendiant qui demande l'aumône. Faites preuve de générosité et il vous donnera un bracelet en or avant de disparaître. Retournez-vous puis allez sur la gauche le long du canal. En contrebas d'un débarcadère, cliquez sur le pêcheur. Dialoguez avec lui et donnez-lui deux graines de cacao. Montez sur la barque et... en route vers la cour du Tribut. Après la scène cinématique, tournez à droite et montez les marches de l'escalier. Un homme vous attend au

milieu de la cour. Avancez jusqu'à lui ! Il s'agit d'un percepteur qui vous demande de l'aider à trier un "tribut" (impôt fait de marchandises). Tournez à droite et cliquez sur les peaux de jaguar étendues au sol. Un tableau représente les trois villes. À côté de cet écran sont symbolisées les marchandises à trier en tas : vous disposez de sept peaux de jaguar, neuf balles de coton et cinq sacs de coquillages. L'objectif est de mettre dans la case Tenochtitlán l'équivalent de 442 unités, et 221 unités dans les autres cases. Un jaguar en vaut 100, une balle de coton 20 et un sac de coquillages 1. Plusieurs solutions sont évidemment possibles. Voici l'une d'entre elles.

Dans la case Tenochtitlán (en haut), placez :
- Trois peaux de jaguar
- Sept balles de coton
- Deux sacs de coquillages
(300+140+2)

Dans les deux autres cases (celles du bas), placez :
- Deux peaux de jaguar
- Une balle de coton
- Un sac de coquillages.
(100+20+1)

Il reste toujours un sac de coquillages que le percepteur va vous donner en récompense **(Aztec 006)**.



Aztec 006

Tournez ensuite sur la gauche et entrez dans le palais. Passez une petite pièce et avancez toujours droit devant, jusqu'à la cour.
À destination, tournez-vous tout de suite à droite, faites un pas, puis pivotez légèrement à droite pour apercevoir une entrée. Allez à l'intérieur et présentez le bouclier au garde qui vous laissera passer. Dans cette nouvelle salle, tournez à gauche et dirigez-vous vers le personnage vêtu de bleu. Dialoguez avec le seigneur "Femme Serpent". La vipère va vous envoyer en prison ! Fin du deuxième acte.

Troisième Acte

SAUVEGARDE Acte 3

La Prison

Dans la cage, prenez **le Couteau** dissimulé à terre dans la paille. Utilisez-le pour couper les deux liens de la porte. Cliquez sur la porte pour l'ouvrir, puis avancez pour sortir de la cage. Tournez à droite et avancez d'un pas. Parlez ensuite avec votre père emprisonné. Tournez à gauche et dirigez-vous vers la sortie. Un des gardes a disparu. Prenez la sarbacane en main et tirez sur la panthère à gauche. Après le rugissement du fauve, le garde qui était resté devant l'entrée de la prison va se placer près de la cage. (Vous ne pouvez pas encore le voir). Sortez dans la cour et dirigez-vous vers les marches de l'escalier à droite. Gravissez-les puis dialoguez avec le scribe du "Femme Serpent". Il vous donnera **un Hochet magique**. Dirigez-vous à droite et entrez dans le

Aztec 007

palais. Retournez à l'entrée de la pièce où travaillait le seigneur " Femme Serpent". Comme vous n'avez plus de bouclier de plume, il vous faut trouver autre chose pour passer ! Devant le garde, tournez à droite puis faites un pas. Dirigez-vous ensuite à gauche en avançant tout droit. En face de vous se trouve une tenture rouge : traversez-la ! Un chevalier aigle va faire son apparition. Dans votre inventaire, sélectionnez le **Hochet magique** et montrez-le au chevalier. Il vous laissera alors passer **(Aztec 007)**.
Cliquez sur la tenture pour vous retrouver dans la pièce du seigneur "Femme Serpent". Tournez à gauche et allez discuter avec lui. La scène cinématique clôturera le troisième acte.

Quatrième Acte

SAUVEGARDE Acte 4

Le Village

Sur la carte, sélectionnez comme destination : Le Village. Avancez vers la maison dont l'entrée est peinte en rouge et prenez le **bâton à fouir** situé à droite. Pénétrez dans l'habitat et allez jusqu'au fond de la cour, près du bain de vapeur. Tournez à gauche et avancez d'un pas. Faites face à la statuette puis prenez le bâton à fouir et cliquez deux fois en dessous de la statuette (dans le sol plus exactement). Un masque de jade enfoui sous terre apparaît **(Aztec 008)**.

Aztec 008

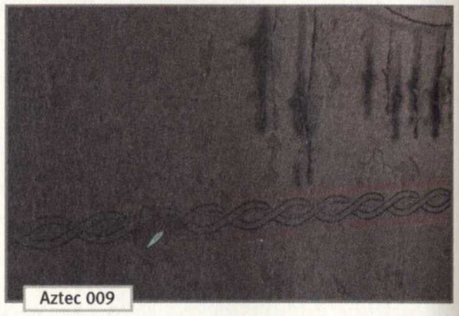
Prenez **le Trésor** et quittez la maison. Avancez deux fois devant puis une fois légèrement à droite pour vous retrouver sur la carte. Choisissez comme destination : Le Quartier des Artisans.

Le Quartier des Artisans

Rendez-vous dans la maison du plumassier, près du temple. Allez jusque dans la cour où se trouve l'esclave du plumassier et dialoguez avec lui. Il vous laisse un message : **"Vert serpent, sept silex"**. Sortez de la maison, avancez tout droit puis tournez vers la droite pour parler avec Chimalli. Allez à gauche et avancez en direction du marchand de bois. Achetez-lui **un fagot de bois** puis poursuivez votre chemin par la gauche. Retrouvez ensuite Turquoise avec qui vous dialoguerez. Passez alors le petit pont derrière elle jusqu'à un artisan accroupi au travail. Parlez avec cet homme puis donnez-lui le bois qu'il réclame. Lorsqu'il demandera à voir le collier, prenez dans votre inventaire le Collier du noble assassiné et présentez-le lui. Après qu'il vous aura donné les renseignements, rebroussez chemin en passant de nouveau par le pont. Face à la maison dont l'entrée est peinte en bleu, cliquez à droite pour vous retrouver sur la grande place où Chimalli est présent (il se trouve sur votre gauche). Avancez tout droit, trois fois, afin de traverser le pont. Sur la carte qui va apparaître, choisissez comme destination : Le Quartier Marchand de Tlatelolco.

Le Quartier Marchand de Tlatelolco

Avancez tout de suite à gauche, deux fois par devant (passez le petit pont) puis, sur la petite place en face du palais, dirigez-vous à gauche. Dialoguez avec un homme puis, après la conversation, continuez vers la gauche. Pénétrez dans la maison dont l'entrée est peinte en blanc. Cliquez une fois à droite, une fois à gauche pour vous retrouver dans la cour, puis allez vers l'entrée située entre deux tentures et pénétrez dans la pièce. Allez au fond de la pièce et tournez-vous vers la droite. Sortez le couteau de votre inventaire et grattez sur le mur où la frise est un peu abîmée **(Aztec 009)**.


Aztec 009

Un collier va apparaître. Remettez le couteau dans l'inventaire puis récupérez le collier. Le propriétaire de l'objet apparaît derrière vous. Dialoguez avec cet homme et offrez-lui le masque de Jade (le trésor) pour le dédommager. Sortez ensuite de la pièce pour retrouver votre "ami" Tête de Montagne qui vous attend avec son gourdin. À la fin de son dialogue, cliquez sans attendre sur le pot aux serpents, situé entre vous et lui. Cette action sera suivie d'une scène cinématique qui clôturera le quatrième acte. Sélectionnez sur la carte la destination suivante : Le Quartier Marchand de Tlatelolco.

Cinquième Acte

SAUVEGARDE Acte 5

Le Quartier Marchand de Tlatelolco

Partez sur la droite et entrez dans le marché. Dialoguez avec la marchande sur la droite et achetez-lui **une Gourde d'Alcool d'Octli**. Quittez le marché et prenez à gauche, puis à droite vers le petit pont. Passez-le pour vous retrouver devant le palais. Avancez ensuite à gauche vers un homme en pagne. Parlez avec lui. Retournez-vous et cliquez vers l'entrée de la maison peinte en jaune. Tournez à gauche et allez en direction de l'homme accroupi devant une grille de jeu **(Aztec 010)**.

Aztec 010

Dialoguez avec cet homme et présentez-lui la Gourde d'Alcool d'Octli. Durant la conversation, acceptez de jouer au patolli sans passer par la phase d'entraînement. Le patolli est une sorte de jeu de l'oie dont vous comprendrez les règles assez facilement. Vous devez faire passer vos quatre pierres rouges dans un couloir avant celles de votre adversaire. Pour cela, vous jetez des espèces de dés qui vous avancent d'une à quatre longueurs. Au carrefour de deux couloirs, il est possible de "croquer" l'adversaire, c'est-à-dire le renvoyer au début du jeu ! Vous faites trois parties et, que vous gagniez ou perdiez, rien ne change : vous aurez vos réponses de toutes façons. Après la partie, retournez-vous et avancez deux fois en face, traversez le pont, dirigez-vous à droite et cliquez vers le petit pont pour vous retrouver sur la carte. Sélectionnez comme destination : Le Quartier des Artisans.

Le Quartier des Artisans

Avancez une fois puis tournez vers la droite pour parler à Chimalli. Rebroussez chemin et cliquez sur le pont pour vous retrouver sur la carte. Choisissez comme destination : Le Quartier Marchand de Tlatelolco.

Le Quartier Marchand de Tlatelolco

Avancez tout de suite à droite vers la jeune Turquoise. Dialoguez avec cette charmante demoiselle et elle vous remettra **un Tambour**. Après votre discussion, retournez au pont et cliquez dessus pour vous retrouver sur la carte. Sélectionnez comme destination : La Place de Tenochtitlán.

La Place de Tenochtitlán

Avancez droit devant (cinq pas), vers les grandes pyramides et faites face à un garde. Prenez le Tambour dans l'inven taire et présentez-le au garde. Passez alors derrière lui pour entrer dans le centre céré moniel (vers les pyramides). Cela clôture le cinquième Acte.

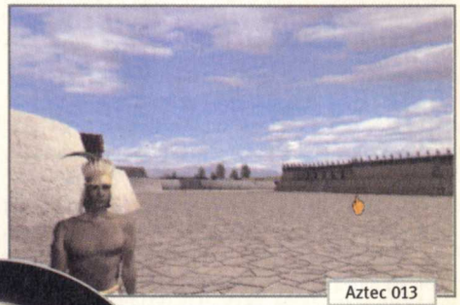
Sixième Acte

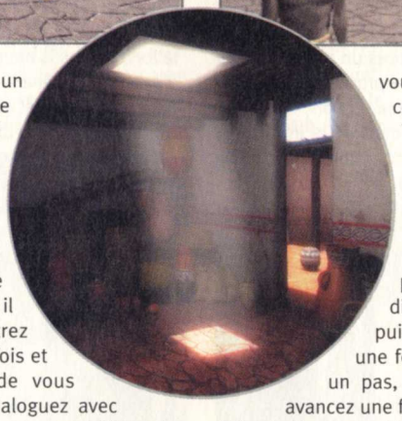
SAUVEGARDE Acte 6

Le Temple de Tezcatlipoca et La Maison du Chant

Vous devez entrer dans l'annexe du temple de Tezcatlipoca pour y prendre la Gourde de Poison et y trouver la poète "Fleur de pierre" qui vous donnera l'indice d'Ayocuan le poète. Il y a deux grandes actions à faire dans cet acte, au centre cérémoniel. Vous devez aller dans le temple de Tezcatlipoca et dans la Maison du Chant. Il faut finir par la maison du chant, mais vous pouvez commencer par le lieu que vous souhaitez. Si vous ressortez du centre cérémoniel sans être passé par le temple de Tezcatlipoca, mais en ayant discuté avec "Fleur de pierre" dans la Maison du Chant, vous ne passerez pas dans l'acte 7 mais vous pourrez entrer de nouveau dans le centre par l'aqueduc. Le centre cérémoniel est un labyrinthe humain. C'est-à-dire que les gardes se déplacent de façon aléatoire. Vous devrez bien sûr les éviter. Il existe toujours un passage pour rejoindre les différents décors. Vous devrez prendre des chemins différents à chaque fois. Des prêtres sont là pour indiquer le cheminement si vous êtes perdu. La solution suivante décrit le passage par le temple de Tezcatlipoca, puis par la maison de chant. Tournez à droite et avancez une fois. Pivotez à gauche et avancez deux fois. Dirigez-vous à gauche et faites un pas. Tournez ensuite à droite et avancez deux fois. Une prêtresse vous arrête **(Aztec 011)**.

Aztec 011

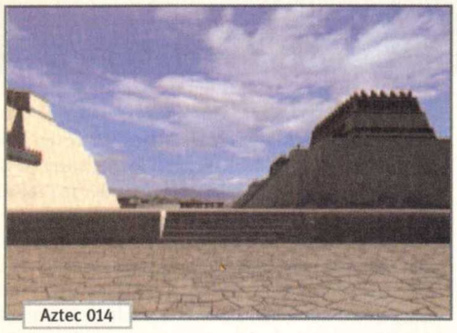

Aztec 013



Dites-lui que vous devez livrer un tambour à la poète "Fleur de pierre", et rien d'autre. (Ne lui posez pas de question sur "Trois lapins"). Tournez-vous à droite et avancez en direction du Temple de Tezcatlipoca. Un garde est devant l'entrée sur votre droite. Présentez-lui le Collier du noble assassiné et il vous laissera passer. Pénétrez dans le Temple, avancez une fois et tournez à gauche. Un garde vous empêche d'aller plus loin. Dialoguez avec lui. L'homme vous pose trois devinettes ! Répondez à la première question par "c'est un œil", à la deuxième par "c'est un nez", et à la dernière par "c'est une bouche". Le garde vous laisse alors passer derrière lui. Dans le temple, deux personnages sont en pleine discussion (Trois lapins et Papatzin). Évitez d'aller vers eux et avancez tout droit, derrière un poteau. Espionnez les deux personnages en "écoutant" leur conversation à l'aide du "Curseur oreille" qui apparaît pour l'occasion **(Aztec 012)**. Après la discussion les personnages quittent les lieux. Dirigez-vous vers la petite statuette en cliquant deux fois en face. Prenez le petit miroir à gauche de la statue, puis la stèle à terre à sa droite. Posez cette stèle devant la statue (sur le sol). Cliquez sur la statue puis, après la scène cinématique, récupérez **la Gourde de Poison** dans le trou se situant derrière la statue. Quittez la pièce en montant par l'escalier. Dans le couloir vous entendrez des voix. Impossible de sortir car les comploteurs sont encore là ! Utilisez le miroir qui est dans l'inventaire et cliquez en face une première fois. Une scène cinématique vous montre, dans le reflet du miroir, les deux hommes en train de discuter à l'entrée du temple. Attendez dix secondes et refaites la même manipulation. Les personnages sont partis ! Vous pouvez à présent quitter le temple. Rendez-vous dans la Maison du Chant qui se trouve au fond du centre cérémoniel. Interrogez les prêtres pour vous y rendre. Voici l'un des parcours possibles. À la sortie du Temple, tournez à gauche et faites trois pas par devant. Face au garde, pivotez à gauche et avancez deux fois. Retournez-vous et faites un pas en avant. Demandez au prêtre de vous indiquer la direction de la Maison du Chant, puis tournez à droite et avancez une fois. Pivotez à gauche et faites un pas, tournez encore à gauche et avancez une fois. Dirigez-vous à droite deux fois et cliquez en direction de la Maison du Chant située à droite d'un prêtre **(Aztec 013)**.

Aztec 012

Cliquez sur l'entrée de droite, là où se trouve un garde. Montrez-lui le tambour et entamez la conversation pour qu'il vous laisse passer. Cliquez au-dessus du garde pour entrer dans la Maison du Chant (vous pouvez également entrer dans la Maison du Chant par la salle du calendrier qui se trouve juste à gauche, sans garde à l'entrée. Vous serez obligé de passer par là une fois le tambour livré à "Fleur de pierre"). Dans la Maison du Chant, cliquez légèrement vers la droite en direction d'un personnage féminin : interrogez la jeune femme. Il s'agit de "Fleur de pierre". Prenez le Tambour dans votre inventaire et présentez-le lui. Faites de même avec le Poème donné par Turquoise. "Fleur de pierre" vous donne l'indice qui vous permettra de rencontrer Ayocuan dans le Palais. Retournez-vous et cliquez vers la gauche en direction de l'escalier. Gravissez les marches pour vous retrouver à l'extérieur. Vous devez quittez le centre cérémoniel par l'entrée d'où vous êtes arrivé. Pour cela, avancez d'un pas par-devant, cliquez deux fois à gauche et avancez deux fois par-devant. Tournez à gauche et


Aztec 014

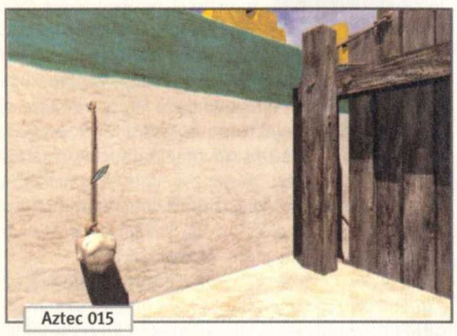
faites un pas. Continuez en face, pivotez à droite et avancez trois fois devant. Tournez à droite et montez les marches de l'escalier **(Aztec 014)**.
Avancez une fois, puis dirigez-vous à gauche. Tournez à droite et avancez deux fois par-devant. Pivotez à droite et cliquez en direction des piliers. Quittez le centre cérémoniel en traversant les colonnes de pierre. Cette action clôturera le sixième acte.

Septième Acte

SAUVEGARDE Acte 7

La Demeure d'Ayocuan

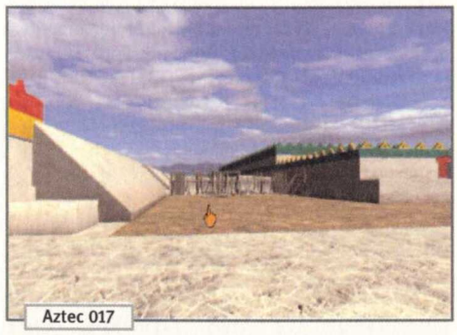
Sur la place, avancez tout droit vers le grand canal (les montagnes sont visibles au loin). Vous rencontrez Chimalli avec qui vous discutez. Continuez tout droit en direction des montagnes puis, arrivé devant le pont, tournez à gauche et faites un pas. Sur votre droite se trouve un escalier. Empruntez-le puis dirigez-vous à droite vers le portique en bois. Pour l'ouvrir il faut prendre le Couteau dans votre inventaire, puis cliquez avec sur la corde accrochée à un piton du mur situé à gauche **(Aztec 015)**.


Aztec 015

À l'ouverture du portique, allez en direction du garde immobile devant l'entrée du tunnel, et montrez-lui le Hochet Magique qui se trouve dans votre inventaire. Passez par le tunnel et traversez le couloir pour vous retrouver dans les jardins du palais.

Aztec 016

Approchez-vous du garde, puis tournez à droite et avancez deux fois. Récupérez une **Caisse** sur votre droite, puis retournez-vous et avancez une fois. Tournez à gauche, faites un pas puis pivotez à droite et avancez tout droit. Une fleur blanche se trouve en contre-haut des jardins. Prenez la Caisse dans votre inventaire et posez-la en bas de la fleur, sur le petit muret **(Aztec 016)**.
Cliquez sur la caisse. Récupérez **la Fleur** blanche puis descendez de la caisse en faisant un demi-tour. Allez à droite et prenez la Fleur dans l'inventaire pour la donner à l'homme habillé d'un pagne blanc. En dialoguant avec lui vous obtiendrez **un Poème donné par Ayocuan**. Retournez-vous et sortez du palais. Rejoignez la grande place en passant sous le portique de bois. Revenez vers le centre cérémoniel, tout au fond de la place, et atteignez l'entrée du centre. Un garde vous refuse le passage. Tournez à droite et traversez le chantier **(Aztec 017)**.


Aztec 017

Ramassez la torche à droite du brasero, et cliquez avec sur le brasero. La torche s'enflamme ! En gardant la torche dans la main, cliquez vers l'aqueduc, en bas à gauche. (L'icône se change en doigt pour montrer que le passage est accessible). Dans le tunnel, avancez droit devant deux fois, puis retournez-vous pour remarquer un autre couloir en perpendiculaire. Empruntez-le et allez jusqu'au bout du tunnel sec, retournez-vous puis cliquez sur la petite fenêtre dans le mur sur la gauche. Cela clôture le septième acte.

Huitième Acte

SAUVEGARDE Acte 8

La Salle du Calendrier

Après la scène cinématique, avancez une fois puis partez à droite. Un prêtre vous empêche d'aller plus loin. Prenez le Hochet magique dans votre inventaire et présentez-le lui. Il gardera l'objet et vous laissera passer. Avancez dans le centre cérémoniel. Au pied de la grande pyramide, tournez à gauche vers le temple rond (toit en chaume) et cliquez deux fois. Un garde peut vous empêcher d'aller en avant de façon aléatoire. Tournez à gauche et prenez l'échelle qui se trouve sur la droite. Elle est posée à la base d'un petit temple à toit rouge brique **(Aztec 018)**.
Rendez-vous devant le Tzompantli, le mur de crânes. Tournez à droite et avancez d'un pas. Pivotez à gauche et avancez une fois, puis enfin tournez à droite et

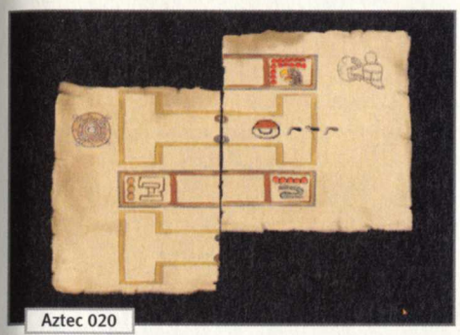
Aztec 001

cliquez en direction du mur de crânes. Lorsque vous serez en face de lui, prenez l'échelle dans l'inventaire et cliquez avec sur le mur. Vous devez remettre les crânes dans le bon ordre puis récupérer **le Poème trouvé sur le mur de crânes**.

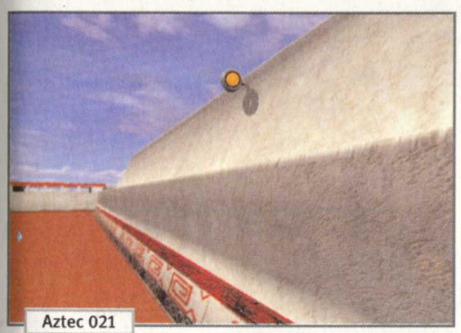
Alignez les mêmes crânes sur les différentes lignes horizontales suivant les trois piquets de gauche .
En bas : une ligne horizontale de crânes, dents vers le bas.
Deuxième ligne : crânes dents vers la droite
Troisième ligne : crânes dents vers la gauche
En haut : crânes dents vers le haut.
Le crâne tout en bas à droite est le dernier crâne à être déplacé : c'est lui qui cache le deuxième poème **(Aztec 019)**.

Aztec 019

Cet objet dans votre inventaire, retournez à la Maison du Chant. Dos au Tzompantli, la Maison du Chant se trouve vers la droite au fond du centre cérémoniel. Pour entrer à l'intérieur, il faut passer par la salle du calendrier. Dans la maison, trouvez la poète "Fleur de pierre" et parlez-lui. Elle vous demande un objet. Donnez lui le Poème trouvé sur le mur de crânes. À la fin de la conversation, la poète vous rend le Poème donné par Turquoise. Il faut alors positionner le Poème donné par Turquoise et le Poème trouvé sur le mur de crânes, l'un sur l'autre. Faites correspondre les deux poèmes (trois possibilités, mais servez-vous des anneaux de couleur pour bien les placer l'un en face de l'autre) à l'aide de l'icône "Voir" dans votre inventaire. Présentez ensuite la combinaison de poèmes à Fleur de pierre **(Aztec 020)**.
Vous devez vous rendre sur le terrain de Tlachtli. Il se trouve à gauche du mur de crânes. Lorsque vous serez de retour, face au mur, cliquez une fois à gauche puis une fois à droite. Passez par l'escalier. Le Tlachtli est un jeu de balle sacré. Sur le terrain, vous apercevrez un joueur. Allez le voir pour lui parler. Le joueur de balle vous met alors à l'épreuve. Retournez-vous et prenez la balle afin de la mettre dans votre inventai-


Aztec 020

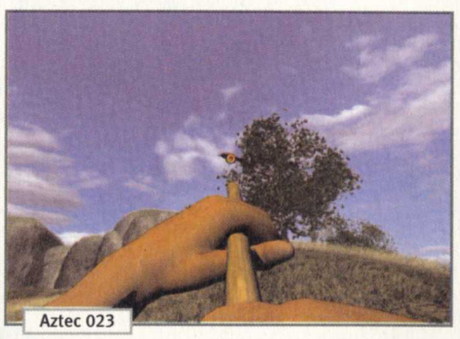
re. Approchez-vous le plus près possible de l'anneau en pierre, puis prenez la balle dans l'inventaire et cliquez bien au milieu de l'anneau **(Aztec 21)**.


Aztec 021

Après la scène cinématique, revenez voir le joueur de balle et dialoguez avec lui. Retournez alors à la Maison du Chant et parlez avec "Fleur de pierre". Elle vous donne deux dates que vous devez aller voir dans la salle du calendrier. Les murs de la salle du calendrier sont peints. Des dieux y sont représentés ainsi que la date leur correspondant. Une fois dans la salle, allez tout au fond et passez le curseur de la souris sur les dates "Trois maisons" et "Cinq serpents" **(Aztec 022)**.

Retournez voir Fleur de pierre dans la salle d'à côté et parlez-lui. La scène cinématique clôturera le huitième acte.

Aztec 022


Aztec 023

Neuvième Acte

SAUVEGARDE **Acte 9**

Le Bol Empoisonné

Vous voilà aux sources de Chapultepec. Cliquez deux fois vers la droite, puis en face pour vous retrouver devant un garde. Il souhaite connaître votre nom. Ne lui donnez surtout pas et parlez-lui du seigneur "Trois lapins". Le garde vous demande alors d'aller lui chercher deux oiseaux. Revenez sur vos pas en cliquant deux fois pour vous retrouver à proximité d'un arbre, sur un monticule de terre. Dans les trois zones entourant l'arbre sur le monticule, la sarbacane apparaît dans la main quand vous la prenez dans l'inventaire. Trois oiseaux apparaissent de façon aléatoire. Lorsque vous en avez repéré un, prenez la sarbacane et visez avec le petit rond rouge. Si vous visez mal l'oiseau s'envolera et il faudra changer de zone pour en trouver un autre. Si vous visez bien, il y a quand même une chance que l'oiseau soit touché mais ne tombe pas. Si l'oiseau est touché, il tombe dans une zone, à proximité, mais pas dans la zone où il a été touché. Il faut donc changer de zone pour prendre un oiseau touché **(Aztec 023)**.

Retournez voir le garde avec un ou deux oiseaux. Prenez l'oiseau ou les deux dans l'inventaire et présentez-le(s) au garde. Si vous n'avez qu'un oiseau, répondez à sa question par : "il faut que tu me laisses passer maintenant. Le seigneur Trois lapins m'a demandé et il sera furieux contre toi si tu ne me laisses pas passer". Le garde vous laissera alors le chemin libre. Si vous avez deux oiseaux, le garde vous laissera passer directement. Avancez deux fois en face. Après la scène cinématique, allez vers l'entrée de la grotte protégée par un garde. Une fois face à lui, dirigez-vous sur la droite, vers la cage du perroquet, et prenez **une Jarre** à terre que vous mettrez dans votre inventaire. Récupérez **le Sac d'Amarantes** dans l'inventaire et présentez-le au perroquet. Il se met à parler : "In topco petlacalco". Retournez devant l'entrée de la grotte. Parlez au garde et répondez à sa question par : "In topco petlacalco". Vous entrez alors automatiquement dans la grotte. Tournez à droite et avancez une fois, puis pivotez à gauche et ramasser **un Bâton**. Tournez de nouveau à droite et allez au fond de la grotte. Prenez le Bâton dans votre inventaire et cliquez sur les jarres pour les casser. Quittez la grotte ! À la sortie, Tête de Montagne vous menace mais Chimalli intervient pour vous aider. Vous n'avez pas d'autre solution que d'aller tout droit, vers un petit groupe d'hommes qui attendent. Arrivé au milieu du groupe, dialoguez avec le personnage "Fleur noire". Il vous proposera au choix :

- Soit de mettre le poison dans la source.

- Soit de boire le poison.

Si vous choisissez de verser le poison dans la source, c'est la fin de votre aventure aztèque. Si vous choisissez de boire le poison, le décor "tourne" et s'assombrit; vous êtes alors empoisonné. Vous n'aurez que dix secondes pour cliquer vers le bassin et vous enfuir !

Vous devrez évidemment trouver l'antidote et sauver le "Femme serpent". Cela clôture le neuvième acte.

Dixième Acte

SAUVEGARDE **Acte 10**

Le Village

Vous vous réveillez chez le vieux Quilaztli. Cliquez vers la sortie à gauche et tournez-vous vers le vieil homme. Parlez-lui et il vous demandera des herbes médicinales. Sortez de la maison et dirigez-vous vers les Chinampas (jardins flottants). Pour cela, à la sor-

Aztec 024

tie de la maison, cliquez à droite, puis encore à droite, et enfin à gauche. Dirigez-vous ensuite vers le lac. Montez sur la barque à droite. Sur l'eau, pagayez deux fois en face, puis vers la droite, et enfin une fois devant pour vous retrouver à proximité d'une nouvelle barque. Tournez-vous vers la gauche et atteignez la berge de la petite île. Allez au fond de cette île, près de la petite maison. Prenez le Couteau dans l'inventaire et retournez-vous vers les plantes hautes à fleurs rouges, en corolles. Cliquez sur les plantes **(Aztec 024)**.

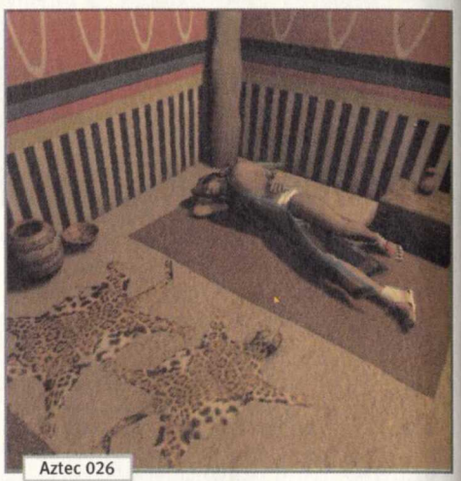
Récupérez **les Herbes Médicinales** et retournez voir le vieux médecin Quilaztli (l'entrée de la maison et peinte en bleu). À destination, Quilaztli se trouve à présent au fond de la cour. Prenez les Herbes Médicinales dans l'inventaire et présentez-les lui. Le médecin vous parlera d'une gourde d'antidote. Revenez dans la première pièce de la maison et dirigez-vous au fond, vers l'atelier du médecin. À terre, récupérez **l'Antidote** et mettez-le dans votre inventaire. Sortez de la maison et cliquez une fois à gauche. Traversez la maison dont l'entrée est peinte en jaune, puis continuez tout droit. Sur la carte, sélectionnez comme destination : La Place de Tenochtitlán.

La Place de Tenochtitlán

Avancez une fois, puis tournez tout de suite à droite pour vous retrouver sur le débarcadère. Cliquez sur le pêcheur à droite et demandez-lui son aide. Acceptez de payer deux graines de cacao, puis embarquez. Au palais, cliquez sur la droite pour vous retrouver dans une des cours du palais. Si vous avez le Bracelet en or dans votre inventaire (donné par le vieux mendiant sur la place, devant le palais), vous pouvez vous rendre directement dans le palais en prenant le couloir, au fond et à gauche. Si vous n'avez pas cet objet dans votre inventaire, vous ne pourrez aller que tout droit et avoir un dialogue avec le scribe du "Femme serpent". Il lui donnera le Bracelet en or. À l'intérieur du palais, et dans la première petite pièce, allez jusque devant les escaliers sans sortir. Tournez-vous vers la gauche. Prenez le Couteau dans votre inventaire et cliquez sur la tenture tendue au mur **(Aztec 025)**.

Aztec 025

Cette tenture se déchire, révélant ainsi un passage. Cliquez sur la tenture ainsi coupée. Vous vous retrouvez dans le petit passage secret menant aux jardins intérieurs du palais, éclairé par des torches. Tournez vers la droite (au loin, on aperçoit un garde). Arrivé dans les jardins, cliquez à gauche, puis à droite pour vous retrouver devant le poète Ayocuan que vous interrogerez aussitôt. Pour le faire réagir, parlez-lui de "Fleur noire" (réplique : Serais-tu du côté de "Trois lapins" et du seigneur "Fleur noire" ? Alors je n'ai rien à te dire). Le poète acceptera de faire une diversion. Rejoignez la cour intérieure du palais (peu importe le chemin emprunté). Devant l'entrée de la salle du "Femme serpent", vous verrez Ayocuan faire diversion en conversant avec un garde. Profitez-en pour passer et entrez dans la pièce. Attention à ne jamais ressortir de cet endroit sous peine de perdre la partie ! Traversez la salle jusqu'à trouver le "Femme serpent" allongé au sol. Prenez l'Antidote dans l'inventaire et cliquez sur le "Femme serpent" **(Aztec 026)**.



Aztec 026

Il ne vous reste plus qu'à contempler la longue scène cinématique de fin...

Simon
Pascal RAYER

GAGNEZ une DREAMCAST
+ LE JEU DE VOTRE CHOIX

EN JOUANT SUR LE
3615
PC SOLUCES
ET AU
08 36 68 14 16

RETROUVEZ AUSSI NOS MILLIERS D'ASTUCES
ET LES SOLUTIONS COMPLÈTES DES DERNIERS HITS PC
ROGUE SPEAR / SOUL REAVER / DRIVER / SHADOWMAN / AZTEC / ATLANTIS...

* 3615 : une DREAMCAST + 1 PAL jeu au choix - ** 3668 une DREAMCAST + SEGA RALLY

Concours organisé du 1er au 31/12/99 • 3615-3668 : 2,23 F/mn • © 1999 Sega Enterprises, Ltd. •
Photos non contractuelles • Dreamcast™ disponible à la vente le 14/10/99

www.allocine.fr®

Premier portail Cinéma sur Internet

01 02 40 30 20 10®
Les Films, les Salles, même les Billets.

AlloCiné
Ça donne envie d'y aller !

www.mcm.net

YAHOO!
www.yahoo.fr

Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA
www.loisir.net

Europe 2

LE CD-ROM DE PC SOLUCES

Plus de 70 mégas de sharewares, niveaux supplémentaires, patches et mises à jour :

Castrol Honda Superbike 2000 *(patch)*, Darkstone *(patch)*, Descent 3 *(patch)*, Driver *(patch)*, Grand Prix Legends *(patch)*, Half Life *(Mod)*, Jane's Fighters Anthology *(mise à jour)*, Legacy Of Kain : Soul Reaver *(patch)*, Need For Speed : Conduite en état de liberté *(mise à jour)*, Shadow Man *(patch)*, Sin *(mise à jour)*, Star War épisode 1 : La menace fantôme *(patch)*, Total Annihilation Kingdoms *(patch)*, Trickstyle *(patch)*.

Des sharewares :

ACDSee 32 v2.41 *(graphisme)*, Active Desktop Wallpaper v1.0 *(divers)*, Cookie Crusher v2.5a *(utilitaires)*, Desktop Destroyer Screen Saver v1.6 *(économiseur d'écran)*, DirectX Kicker Beta Version *(utilitaires)*, ImageFox v1.2 *(graphisme)*, Lattice v2.0 *(économiseur d'écran)*, MP3 CD Maker v1.18 *(musiques et sons)*, Papier Peints Anti Microsoft *(divers)*, Planestate v0.96 *(économiseur d'écran)*, PowerStrip v2.54 *(graphisme)*, Quantum Galaxy v1.0 *(économiseur d'écran)*, QuickPhone v1.0 *(utilitaires)* Skyrocket v1.0 (économiseur d'écran), WinHex v8.71 *(utilitaires)*, WinSystem 98 v3.4.7a *(utilitaires)*.

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Age Of Empires 2 *(sauvegarde)*, Atlantis 2 *(sauvegardes)*, Aztec *(sauvegardes)*, Dracula : Resurrection (sauvegardes), Driver *(éditeur)*, Faust *(sauvegardes)*, Gruntz *(éditeur)*, Homeworld *(sauvegardes)*, Pizza Syndicate *(trainer)*, Puzzle Bobble 2x *(trainer)*, Respect Inc. *(trainer)*, Space Invaders *(trainer)*, Star Wars Racer *(sauvegarde)*.

25 minutes de vidéos commentées :

Anachronox, Creatures 3, Daikatana, Deus Ex, Fifa 2000, Final Fantasy VIII, Flight Simulator 2000, Gabriel Knight 3, Hype : The Time Quest, Manking, Messiah, Opposing Force, Planescape Torment, Soldier Of Forturne, The Longest Journey, Theme Park World, Tonic Trouble.

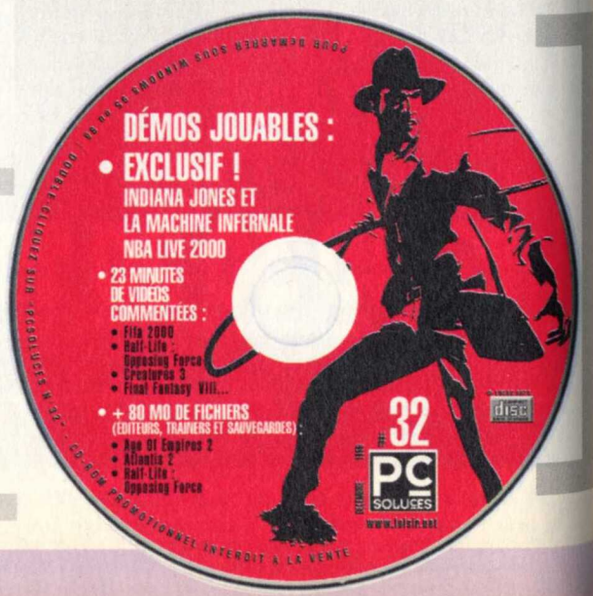
Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-ROM dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Ensuite, double-cliquez sur **"PC Soluces n°32.exe"**. Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-ROM PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers" et "Démos jouables" lancent Internet Explorer.
La rubrique "Pub" vous en apprendra plus sur les magazines de Cyber Press Publishing.

Pour quitter l'interface, cliquer sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



9 démos jouables

EXCLU

Dirt Track Racing

Genre : **Simulation/course**
Développeur : **Ratbag**
Éditeur : **Wizardworks**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Janvier 2000**

Touches du clavier :
Tourner à gauche : **Flèche Gauche**
Tourner à droite : **Flèche Droite**
Accélérer : **Flèche haut**
Freiner : **Flèche bas**
Changer de vue : **Espace**
Enlever rétroviseur : **F4**
Enlever affichage temps : **F3**
Quitter la partie : **Échap**

Grand Theft Auto 2

Genre : **Arcade**
Développeur : **Rockstar Games**
Éditeur : **Take 2 interactive**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Décembre 1999**

Touches du clavier :
Avancer : **i**
Reculer : **m**
Tourne à gauche : **Flèche Gauche**
Tourner à droite : **Flèche Droite**
Attaquer : **Ctrl gauche**
Sauter : **Espace**
Arme précédente : **W**
Arme suivante : **X**
Pause : **F6**
Spécial 1 : **Tab**
Spécial 2 : **Alt gauche**
Quitter partie : **Échap/Entrée**

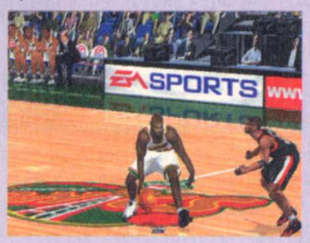
Indiana Jones et la machine infernale

Genre : **Action/Aventure**
Développeur : **LucasArts**
Éditeur : **Ubi Soft**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Janvier 2000**

Touches du clavier :
Avancer : **Flèche Haut**
Reculer : **Flèche Bas**
Tourner à gauche : **Flèche Gauche**
Tourner à droite : **Flèche Droite**
Sauter/Agripper/Nager : **X**
Un pas à droite : **S**
Un pas à gauche : **Q**
Courir : **Majuscule**
Accroupir/Plonger : **C**
Visualiser plan : **?**
Arme précédente : **;**
Arme suivante : **/**
Utiliser armes/Prendre objet/Actionner : **Ctrl**
Ranger armes : **Espace**
Utiliser briquet : **L**
Accéder à l'inventaire : **I**
Choix des armes : **1 à 0**
Quitter la partie : **Échap**

NBA Live 2000

Genre : **Simulation/Sport**
Développeur : **EA Sport**
Éditeur : **EA Sport**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Immédiate**



Touches du clavier :
Haut : **Flèche Haut du pavé numérique (8)**
Bas : **Flèche Bas du pavé numérique (2)**
Gauche : **Flèche Gauche du pavé numérique (4)**
Droite : **Flèche Droite du pavé numérique (6)**
Pause : **Échap**

Phoenix

Genre : **Arcade**
Développeur : **Team 17**
Éditeur : **Hasbro Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Décembre 1999**

La démo utilise un joystick ou une souris par défaut.
Toutefois, vous avez la possibilité de personnaliser les touches du clavier.

Sega Rally 2

Genre : **Arcade**
Développeur : **Sega**
Éditeur : **Sega**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Décembre 1999**

Touches du clavier :
Tourner à gauche : **Flèche Gauche**
Tourner à droite : **Flèche Droite**
Accélérer : **X**
Freiner : **C**
Frein à main : **z**
Monter d'une vitesse : **Touche Haut**
Baisser d'une vitesse : **Touche Bas**
Changer de vue : **V**
Sélectionner une course : **touche Entrée**

Spirit Of Speed 1937

Genre : **Simulation/Course**
Développeur : **Microprose**
Éditeur : **Hasbro Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Décembre 1999**

Touches du clavier :
Tourner à gauche: touche **;**
Tourner à droite: touche **:**
Accélérer : **Q**
Freiner : **W**
Monter d'une vitesse : Touche **ù**
Baisser d'une vitesse : Touche **!**
Vue arrière : **Espace**

The Wheel Of Time

Genre : **Aventure/Rpg**
Développeur : **Legend Entertainment**
Éditeur : **GT Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **Janvier 2000**

Touches du clavier :
Voir menu d'options

Trickstyle

Genre : **Arcade**
Développeur : **Criterion Studio**
Éditeur : **Acclaim**
Système : **Windows 95/98**
Disponibilité : **immédiate**

Touches du clavier :
Tourner à gauche : **flèche Gauche**
Tourner à droite : **flèche Droite**
Virer à gauche : **Ctrl + flèche Gauche**
Virer à droite : **Ctrl + flèche Droite**
Petit bon : **W**
Haut + Maj gauche = stall

Remarque : cette démo offre un circuit inédit (par rapport à la version complète) et vous aurez accès à de nouvelles touches au fur et à mesure que vous réussissez les épreuves que vous donnera le maître (approchez-vous de lui pour qu'il vous parle).
Par exemple : 360spin : **A** – Speedluge : **X** – Boogiedrill : **S**

EXCLU

Dracula : Résurrection

Balade en Transylvanie

Éditeur : Index / Canal + Multimédia
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Octobre 1999
Config. mini : P166 32 Mo

DRACULA est un jeu magnifique graphiquement mais qui souffre de pas mal de défauts. Des vidéos souvent trop floues, des points pour cliquer trop précis, un Dracula presque inexistant et surtout l'impression que l'on n'assiste ici qu'à une sorte de prologue à l'histoire qui va suivre... Alors, en attendant une hypothétique suite, traversons les chambres désertes, ou presque, du château de Dracula.

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur notre CD-Rom des sauvegardes qui suivent le déroulement de cette solution. Le jeu ne contient que huit emplacements de sauvegarde. C'est pourquoi, vous trouverez deux jeux de sauvegarde. Le premier se trouve dans le dossier "**Fichiers\Dracula\Sauvegardes\Disk 1**" et le second dans "**Fichiers\Dracula\Sauvegardes\Disk 2**". Vous l'aurez compris, le premier contient seulement des sauvegardes pour le premier CD du jeu et le deuxième pour le suivant.

Pour les installer, copiez tous les fichiers de l'un des deux jeux de sauvegarde dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Faites tout de même attention car, en faisant cela, vous allez effacer vos propres sauvegardes ! Ensuite, chargez le jeu normalement et utilisez l'une des nouvelles sauvegardes.

Mes amis, je vous avais déjà conté la ténébreuse histoire qui m'avait amené à combattre Dracula. Devant l'incroyable de celle-ci, certains ont cru que j'affabulais. Et pourtant, celle que je vais vous raconter à présent n'est que pure vérité même si les horreurs qu'elle contient vous paraîtront encore plus irréelles.

Plusieurs années après être rentré à Londres et avoir essayé d'effacer de nos mémoires le lourd souvenir que Dracula avait laissé au fond de nous, Mina disparut en ne me laissant qu'une lettre. Elle était repartie pour la Transylvanie, poussée par je ne sais quel pouvoir mystérieux. Avec quelques heures de retard sur elle, je me lançai dans le même voyage qui nous ramènera sur les terres du comte Dracula.

L'AUBERGE

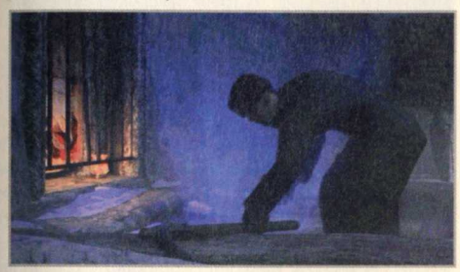
La nuit était déjà tombée lorsque j'arrivai à l'auberge et toujours aucune trace de ma tendre Mina. Mon esprit était confus et je n'avais aucun souvenir de l'endroit où se trouvait le château. C'est pourquoi je suis entré dans l'auberge pour y trouver quelques renseignements. Le vieil homme près de la porte m'indiqua un chemin vers le château. La femme qui s'occupait de l'auberge fut moins enthousiaste lorsque je lui demandai mon chemin. Elle fit tout pour me dissuader de m'y rendre mais mon amour pour Mina me pressait de la retrouver le plus vite possible. Je laissai donc la douce chaleur de l'auberge pour affronter la nuit glaciale en direction du pont. Je ne pouvais me tromper puisqu'un panneau indiquait "**PONS**". Je marchais sur le chemin tout en pensant que, dans ma hâte, je n'avais pensé à emporter aucune arme et aucun outil. Plus loin, je trouvai de nouvelles pancartes dont l'une d'elles indiquait "**CUEMETERIUM**". Je ne sais pourquoi mais je pris ce chemin.

LE CIMETIÈRE

SAUVEGARDE **Disk 1 - Sauvegarde 1.**

Je suivais toujours le chemin du **"CUEMETERIUM"** et je finis par trouver une vieille grille qui barrait l'entrée d'un vieux cimetière. J'allais tout droit pour passer derrière un mausolée. À cet endroit, je pus prendre une sorte de **PIOCHE**. Par chance, cela me fut très utile rapidement.

C'est à ce moment-là que je vis des feux follets au-dessus d'une tombe que je n'avais pas remarquée jusqu'alors. Empli d'une certaine appréhension, je m'en approchai. Il y avait sûrement quelque chose d'important là-dessous. J'avoue que je ne pensais pas qu'elle me servirait aussi vite et je me mis à marteler le sol avec la pioche.



Après maints efforts, je finis par briser la dalle pour trouver un **ANNEAU REPRÉSENTANT UN DRAGON**. Je le pris et je restai quelques instants dans le silence du cimetière. Je finis par reprendre le chemin pour aller au **"CALVARIUM"** dont j'avais vu précédemment la direction sur un panneau.

LE CALVAIRE

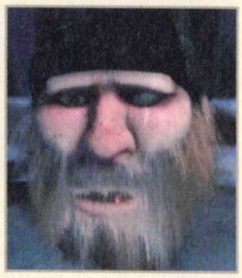
Sur la neige immaculée, je laissais des traces sur ce chemin que personne n'avait dû emprunter depuis longtemps. Je finis par arriver devant une imposante croix.

Je montai le simple escalier de pierre pour me retrouver derrière elle. Au pied de celle-ci, il y avait une **FRONDE** que je mis rapidement dans ma poche. Je repris le chemin jusqu'à une intersection avec plusieurs panneaux. Et je décidai de prendre le chemin qui menait vers le **"PONS"**.

LE PONT

Je passai près d'un puits pour enfin arriver devant le pont où une forme humaine semblait se réchauffer les mains au-dessus d'un brasero. Je m'approchai de ce feu qui aurait pu me défaire de la morsure du froid pendant quelques instants.

Hélas, le personnage qui était déjà là n'avait rien d'amical et il m'empêcha de trouver un peu de chaleur et surtout de traverser le pont. Je n'étais pas de taille à affronter ce rude gaillard et je décidai donc de retourner en arrière pour trouver une solution. Tout en marchant, perdu dans mes pensées et dans mes craintes, je passai devant le puits et je finis par revenir, à ma grande surprise, à l'auberge. Frigorifié, je me décidai à entrer me réchauffer quelques instants.



L'AUBERGE

Je montrai ce que j'avais découvert au vieil homme et à la femme.

L'anneau provoqua de vives réactions chez mes interlocuteurs mais j'appris ainsi l'histoire du trésor enfoui. Ne sachant vraiment que faire, je décidai d'aller au lac dont le vieil homme venait de me parler lorsque je lui avais montré la fronde.

LE LAC

SAUVEGARDE **Disk 1 - Sauvegarde 2.**

Je pris donc le chemin en suivant les panneaux qui indiquaient **"LACUS"**. Plus loin se trouvait une vieille cabane en bois.

Mais un jeune et gros bonhomme ne me laissa pas passer. Je me souvins alors de l'histoire de l'arbre et de la fronde. Et, justement, en allant vers la cabane, j'avais vu une échelle près d'un arbre. J'allai donc à cet arbre qui se trouvait à quelques pas d'ici. Je montai à l'échelle pour surplomber la cabane et pour découvrir le paysage avoisinant plongé dans l'obscurité. Sur ma droite, je vis des oiseaux virevolter. Je ne sais pourquoi mais, à ce moment-là, il me prit l'envie de tirer avec la fronde sur l'un d'eux. Je fouillai ma poche pour en extirper la fronde et je tirai sur l'un des oiseaux. Je ne pus que les effrayer puisque ma petite pierre rata sa cible lamentablement. Mais, dans mon malheur, il y eut tout de même une part de chance.

Le personnage qui m'empêchait d'entrer dans la cabane avait été attiré par le bruit. En me faufilant sans bruit, je pourrais peut-être passer inaperçu, me suis-je dit. J'étais un peu inquiet à cause du craquement de la neige sous mes pas qui pourrait attirer l'attention. Mais toujours pas de traces de celui qui m'avait barré le passage au moment où j'avais mis les pieds sur le plancher en bois. Alors que je ne voyais toujours pas celui qui pouvait à tout moment me repousser en arrière, je vis contre le mur de la cabane une **MATRAQUE** qui pouvait bien me servir pour me défendre. Une fois cet objet en main, j'avançai toujours doucement pour surprendre et estourbir le personnage.

Malencontreusement, l'homme que je venais d'assommer passa par-dessus la rambarde et tomba dans l'eau sans jamais remonter. C'est en me penchant pour voir cela que je jetai un œil dans le tonnelet. Je pus y trouver une **FLÛTE DE PAN**.

J'avançais sur le quai pour y découvrir un billot avec un **POIGNARD** planté dessus. Je subtilisai aussi cet objet pour finalement me retrouver une fois de plus devant une impasse puisque la porte de la cabane restait désespérément verrouillée. Je retournai alors à l'auberge qui, à chaque fois, m'avait donné de nouveaux renseignements.

L'AUBERGE

Je montrai la flûte au vieil homme ainsi qu'à la femme et j'appris qu'il s'agissait d'un moyen de communication entre les brigands.

Le vieux me joua d'ailleurs le code qu'ils utilisaient. Je descendis dans la cave de l'auberge. J'eus la chance de trouver une grande **LONGUE-VUE** à l'intérieur d'un vieux placard poussiéreux. Il me vint tout de suite l'idée de l'utiliser mais il fallait trouver un bon point de vue. Et quel meilleur choix que de monter à l'étage ? Ce que je fis dans l'instant. Je suivis le couloir jusqu'à la chambre.

Je m'approchai du seul meuble et je le poussai, ce qui me permettrait d'accéder à la trappe dans le plafond. Je grimpai sur le meuble et je vis tout de suite une **POIGNÉE DE PORTE BLANCHE**. Je l'utilisai sur la trappe et montai dans le grenier.

En m'approchant du bord, je pus découvrir le pied de la longue-vue. Je l'installai pour inspecter les environs. L'homme qui m'avait empêché de passer le pont n'avait pas bougé d'un pouce.

J'étais bien dissimulé et à l'abri. J'essayai alors de jouer de la flûte pour attirer ce garde. Je la pris et je jouai dans sa direction le code sonore que m'avait appris le vieil homme. Je fus très surpris de réussir du premier coup mais aussi par la réaction subite du borgne qui accourut rapidement jusqu'à l'endroit d'où il lui semblait que provenait l'air de flûte.

Il était juste devant l'auberge. Je m'approchai un peu plus au bord et je le vis juste sous l'enseigne en forme de couronne. Je pris le poignard et je tranchai la corde de l'enseigne. Un obstacle de plus était éliminé, il m'était alors possible de traverser le pont.
Alors que je retournais dans la chambre, la tenancière de l'auberge, affolée par le fait que l'un des brigands avait été assommé, m'expliqua qu'elle allait fermer toutes les portes de l'auberge. Il m'était alors impossible de redescendre pour sortir. J'empruntai donc la seule issue que je n'avais pas utilisé dans cette chambre. Une fois sur le balcon, il me fut facile de sortir. Bien entendu, je suis allé inspecter le corps du garde. Il avait un **TROUSSEAU DE CLEFS** accroché à sa ceinture. Puisque la voie était libre, je me dirigeai vers le pont. Mais le sort s'acharnait contre moi car, lorsque je voulus traverser ce pont, il s'effondra.
J'échappai à la mort de justesse et je finis par réaliser que l'espoir de revoir Mina venait une fois de plus de diminuer alors que je pensais le contraire...

LE PUITS

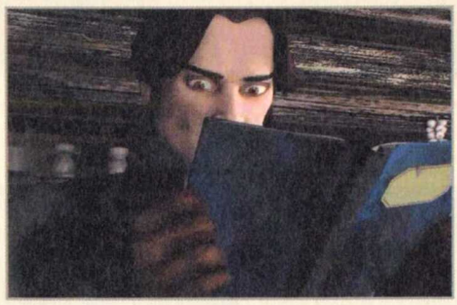
SAUVEGARDE **Disk 1 - Sauvegarde 3.**

Je ne savais que faire. Je me retournai pour avancer vers l'auberge pour me réchauffer et je vis de nouveau le puits.

J'y jetai un coup d'œil pour m'apercevoir qu'une grille cadenassée en barrait l'accès. Cela me parut étrange et j'essayai les clefs du trousseau que j'avais récupéré. La clef rouillée me permit d'ouvrir cette grille et de découvrir un nouveau passage.
Ce n'était pas vraiment un puits mais l'entrée d'un souterrain. Je m'avançai dans ce sombre tunnel et je finis par déboucher devant un escalier. Sur son côté, il y avait un autre chemin beaucoup plus sombre qui ne m'inspirait pas confiance. Je montai l'escalier et je trouvai une **LAMPE** accrochée au mur. Grâce à elle, il m'était plus aisé d'emprunter le chemin se trouvant sous l'escalier. J'avançai précautionneusement jusqu'à l'entrée sombre et je pus suspendre la lampe à un crochet en hauteur sur le côté gauche du mur. C'est ainsi que je vis qu'il ne s'agissait pas vraiment d'un passage mais plutôt d'une alcôve qui contenait une **CORDE ET SON GRAPPIN**. Je n'avais plus rien à faire ici et je grimpai à l'échelle pour ressortir du puits.

L'AUBERGE

En retournant à l'auberge, un détail me parut étrange. Je ne le notai pas sur le moment mais le corps de l'homme que j'avais assommé avec l'enseigne avait disparu. La tenancière de l'auberge avait fermé toutes les portes, rappelez-vous. Il me fallait donc passer par le balcon. Je me plaçai sous la trappe du balcon et, grâce au grappin, je pus monter. Je redescendis dans la



salle principale de l'auberge pour discuter avec le vieil homme puis la femme. Cette dernière me donna la **CLEF DE L'ARMOIRE** qui se trouvait non loin d'elle. J'ouvris la porte du meuble rouge et j'utilisai la clef sur le tiroir. Cela me permit de prendre un **BRIQUET** et une nouvelle **CLEF**. Mais cela me permit aussi de lire le carnet du défunt mari de l'aubergiste. Je décidais d'aller à la cave, là où j'avais trouvé la longue-vue.
Mais, avant de descendre l'escalier, je jetai un œil à la chandelle qui se trouvait sur le sol derrière le soupirail. Un peu de lumière n'aurait pas fait de mal, c'est pourquoi j'allumai la bougie avec le briquet que je venais de trouver. Je descendis ensuite l'escalier qui menait à la cave. Je me dirigeai vers le halo lumineux que formait la chandelle pour me placer près d'un énorme tonneau. En l'examinant, je trouvai une serrure et j'utilisai la clef trouvée près du carnet.

Derrière un panneau, je découvris un autre mécanisme. Je pris l'anneau du dragon dans ma poche et j'essayai de l'utiliser. Un mécanisme s'actionna et je pus entrer dans le tonneau qui recelait une entrée secrète vers un souterrain.

LA MINE

SAUVEGARDE **Disk 1 - Sauvegarde 4.**

Dès que je fus entré, la porte se referma derrière moi. Je me sentais emprisonné et n'avais plus d'autre choix que d'aller de l'avant. Un peu perdu dans le dédale de ce qui se révélait être une vieille mine, je fus soulagé de rencontrer une porte qui semblait mener vers l'extérieur. Elle était fermée, ce qui, sur le moment, me découragea. J'inspectai le mur de droite sur le côté de la porte.

Il y avait de nouveau une sorte de mécanisme avec un dragon. J'utilisai de nouveau l'anneau et je fus enfin libre de sortir.

LA CABANE

Maintenant que j'étais hors de l'auberge, il me fallait rejoindre la cabane. D'après le vieil homme, elle contenait un passage pour aller directement dans le château. Je repris le chemin et vis que le chemin de l'auberge était gardé. Silencieusement, je passai sans que ce sbire ne me voit et je pris la direction **"LACUS"**. Une fois devant la porte de cabane, j'utilisai la dernière clef en ma possession. Elle semblait vide et ne contenir aucun passage. En faisant plus attention, je vis plusieurs tonnelets les uns sur les autres avec, à leurs pieds, une sorte de barre de fer.

J'essayai de dégager ce qui se révéla être un **PIED-DE-BICHE** et, ce faisant, les tonnelets s'écroulèrent pour découvrir un passage. Il s'agissait d'un ascenseur. J'entrai à l'intérieur et actionnai la commande.
Malheureusement pour moi, quelqu'un coupa la corde qui tenait la cage d'ascenseur où je me trouvais et, après une chute vertigineuse, j'allai m'écraser plus bas dans un bruit assourdissant.

LA CARRIERE

SAUVEGARDE **Disk 1 - Sauvegarde 5.**

Miraculeusement, je survécus à la chute. Mal en point, je n'avais d'autre choix que de continuer. Cet endroit ne semblait pas avoir d'issue. En examinant l'endroit, je finis par trouver des chaînes qui se rejoignaient. J'utilisai le pied-de-biche sur l'anneau qui semblait retenir trois chaînes entre elles.

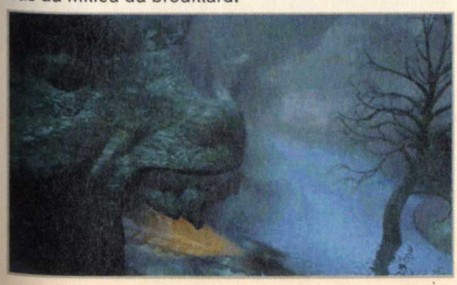
Ces chaînes semblent soutenir quelque chose.

Un pan de la mine s'effondre en m'épargnant.
Une fois que j'eus repris mes esprits après un tel vacarme, je traînai l'une des **PLANCHES** vers un passage carré dans le mur. Une fois la planche en place, je pus, en faisant très attention, passer de l'autre côté. Tout au fond de la nouvelle pièce, il y avait un tas de pierre. Je pris le pied-de-biche et je commençai à déblayer ce passage. La découverte que je fis me glaça le sang. Un squelette s'effondra presque sur moi.

Je m'approchai de la grille qui me barrait le chemin et, avec le briquet, j'allumai la lampe qui pendait derrière. Grâce à la lumière, je pus voir une sorte d'**OBJET MÉTALLIQUE** sur le sol. J'avais beau tendre le bras, il me fut impossible de l'attraper. En me retournant, je vis le squelette et il me vint l'idée d'utiliser l'un de ses bras.
Je ramassai délicatement le **BRAS DU SQUELETTE** et l'utilisai pour récupérer l'objet. Toutefois, je m'aperçus alors que ce n'était pas la peine de continuer dans cette voie. Je retournai près de l'escalier d'où je venais et je pris le chemin qui se trouvait sur la gauche pour m'enfoncer encore plus dans les entrailles de la terre. Je fus bloqué une nouvelle fois par un pont effondré.
Je m'avançai tout de même au maximum sur celui-ci et j'utilisai la barre métallique du squelette sur les chaînes. C'était probablement risqué et suicidaire mais je sortis indemne de cette glissade. Je pouvais alors continuer à descendre, ce que je fis jusqu'en bas en ignorant le passage avec la grille.
Je trouvai une table avec une lampe et je la contournai pour prendre un passage sombre et me retrouver dans une salle avec des rails et un aiguillage. L'un des rails menait vers un wagon en hauteur. Je le contournai et, une fois derrière lui, j'actionnai le levier qui se trouvait sur sa gauche pour le laisser dévaler la pente m'entraînant avec lui. Ce petit voyage projeta d'ailleurs un bidon à l'intérieur du wagonnet.
Sans quitter le wagon, je levai les yeux et je vis au-dessus de moi une poulie. Je pris le **CROCHET** qui se trouvait au bout et je retournai dans la salle avec l'aiguillage.

L'aiguillage semble endommagé.

j'inspectai l'aiguillage mais il semblait manquer une pièce. J'utilisai le crochet dessus, ce qui me permit d'actionner le levier de l'aiguillage. Je retournai au wagonnet qui m'avait déjà transporté une première fois. Je montai de nouveau sur le marche-pied et j'actionnai le levier sur le côté gauche de celui-ci. Le wagonnet commença à rouler doucement puis sa vitesse s'intensifia, il sortit de la carrière et je me retrouvai, à une vitesse folle, m'agrippant comme je pouvais au wagonnet traversant des paysages inconnus au milieu du brouillard.



Lorsque j'entrai dans une autre galerie bien loin de celle que je venais de quitter, je sautai du wagonnet. Heureusement, sinon je ne serais pas là pour vous conter cette histoire. En effet, le wagonnet s'écrasa juste après au fond d'un puits.

LE PUITS DU CHÂTEAU

Disk 1 - Sauvegarde 6.

En m'avançant, je pus voir le wagonnet fracassé dans l'espèce de puits. Je revins un peu en arrière, puisque je ne pouvais faire autrement, et j'examinai la porte à deux battants que le wagonnet avait défoncée en terminant sa course folle. Derrière l'un des deux battants, je découvris un passage. Il y avait plus loin une toute petite pièce creusée dans la roche qui contenait une sorte d'énorme mécanisme. Je m'avançai pour examiner le gros levier. Je l'ouvris et j'utilisai une fois de plus l'anneau du dragon. Le levier se referma puis se rouvrit. Je pus reprendre l'anneau avant que le mécanisme ne se remit en marche. En retournant vers le puits, je pus m'apercevoir que le mécanisme avait relevé les rails. Vous pensez que j'aurais pu continuer, n'est-ce pas ? Il n'en est rien car, à chaque fois, que je voulais traverser pour passer de l'autre côté, une nuée de chauves-souris m'en empêchait.
Je revins un peu en arrière pour trouver la **LAMPE** que le wagonnet avait perdue avant de s'écraser dans le puits. J'utilisai le briquet pour l'allumer et je pris la lampe dans mes mains.

Réchauffons l'atmosphère.

Je retournai près du puits mais sans me placer au milieu. Je regardai au fond pour voir que le bidon de pétrole s'était ouvert.
Je lançai la lampe dessus. Un geyser de flammes s'engouffra dans le passage où se cachaient les chauves-souris et je pus alors passer en toute sécurité. De l'autre côté du puits, je pris le passage vers lequel semblait se diriger une benne. Je longeais le mur le long d'un étroit rebord pour trouver un levier que j'actionnai. La benne se mit en mouvement et je sautai à bord pour courir à toute vitesse vers une autre destination inconnue.

DORKO

Disk 2 - Sauvegarde 1.

Je me retrouvai dans le cimetière du château de Dracula. Je le traversai en ignorant le premier escalier pour aller un peu plus loin et en trouver un autre.

Je descendis l'escalier en colimaçon. Une porte me barrait alors le passage mais, une fois de plus, l'anneau du dragon me permit de la passer. Un mécanisme se trouvait sur le côté gauche de la porte. Je continuai, puis l'obscurité fut bien trop importante. Aussi, j'allumai une lampe qui était accrochée à une colonne. Lorsque la lumière dissipa l'obscurité, je m'aperçus que je n'étais pas seul.
Une forme fantomatique, qui me glaçait le sang, commença à me parler. J'appris qu'elle s'appelait Dorko et qu'elle avait été trahie par Dracula. Je m'approchai d'elle et je l'interrogeai à propos de Mina. Une fois cette discussion terminée, je pensais avoir trouvé une alliée. Je remontai l'escalier en colimaçon et je continuai jusqu'en haut pour arriver face à une porte fermée. Je me retournai pour voir que Dorko s'élevait derrière moi. Même s'il s'agissait d'une alliée, je ne pouvais qu'éprouver de la crainte en sa présence. Lorsque je voulus faire demi-tour, Dorko m'ouvrit la porte.

LE HALL DU CHÂTEAU

Le hall était en ruine. Je me plaçai devant le grand escalier comme pour monter puis je pris la décision de plutôt prendre le passage qui se trouvait juste derrière moi. Il ne fallut pas longtemps pour que je trouve une porte fermée à clef. J'essayai d'actionner la clef qui, par chance, était restée dans la serrure. Malheureusement, elle se brisa. J'avais tout de même récupéré l'autre **CLEF** qui pendait au bout du trousseau. Je me décidai alors à monter le grand escalier.

LA CHAMBRE DE DRACULA

Je passai la porte et je finis par déboucher dans la chambre de Dracula. Au milieu de la pièce, il y avait un piédestal. J'examinai la boule qui se trouvait dessus. Je la soulevai et cela déclencha une sorte de mécanisme. Avant de continuer, je mis cette étrange **BOULE** dans ma poche. Je contournai le lit et je pus voir un énorme coffre en bois. Je m'approchai et je pus l'ouvrir en soulevant le couvercle par le milieu. À l'intérieur, je découvris plusieurs choses. J'ouvris un gros livre et je trouvai à l'intérieur une sorte de bijou qui ressemblait à un **ŒIL**. À côté du livre, je pus prendre aussi un **TABLEAU** qui représentait Dracula. Au moment de ressortir de la chambre, je vis qu'il y avait une autre porte. J'empruntai donc la porte dont le sommet était arrondi plutôt que de rebrousser chemin.

LA BIBLIOTHÈQUE

Après avoir monté un escalier, je me retrouvai dans une très grande pièce. Il ne me fallut pas longtemps pour comprendre que je surplombais une importante

bibliothèque. J'allai tout de suite sur ma droite en suivant la coursive pour trouver une autre porte. Derrière, je trouvai un mécanisme. J'actionnai la manivelle ce qui déclencha un tas de poulies. À ce moment-là, je dois dire que je ne sus pas vraiment ce qui s'était passé. Plus tard, j'ai réalisé que cela avait fait monter le lustre ce qui me permit par la suite de passer sur une partie du balcon inaccessible ! Je retournai alors dans la bibliothèque. Je continuai sur la petite coursive pour passer de l'autre côté et j'empruntai la dernière porte qui me mena au niveau inférieur de la bibliothèque. Sur le côté, il y avait une échelle. Celle-ci permettait d'atteindre les livres placés trop haut. En essayant de monter à l'échelle, une lettre glissa pour planer jusqu'à mes pieds.
Je la ramassai pour la lire et j'appris que Dracula savait tout de ma présence et me promettait une mort certaine. J'actionnai l'échelle grâce à la manivelle. Mais je me retrouvais bien vite bloqué car le rail était endommagé. Toutefois, sur l'étagère devant moi se trouvait un objet. Je l'examinai mais je ne compris pas vraiment à quoi il servait. Je redescendis de l'échelle. En continuant le long de la bibliothèque, je m'aperçus qu'il manquait un numéro.

On dirait qu'il manque un numéro ici !

Je l'examinai avec plus d'attention et cette forme me rappela l'espèce de bijou que j'avais trouvé dans le livre de Dracula. J'ouvris le compartiment puis je pris cette petite plaque en émail qui ressemblait à un œil et je la plaçai à cet endroit. Je remontai à l'échelle et j'allai actionner le petit mécanisme rond dans la bibliothèque.

Un rayon lumineux s'en échappa et frappa le secrétaire qui se trouvait de l'autre côté. J'allai examiner ce grand meuble et mon attention fut attirée par un point sombre au centre. En appuyant sur ce bouton, j'actionnai un mécanisme qui permit d'ouvrir le secrétaire. Je pus découvrir une sorte d'arbre généalogique.

Disk 2 - Sauvegarde 2.

Et, en examinant plus bas, j'ouvris un tiroir où je trouvai des objets intéressants : une **CLEF**, une **MINIATURE RELIGIEUSE**, une **AMULETTE DORÉE** et une sorte de **SCEAU**. Il ne me restait plus qu'à sortir de la bibliothèque et je me retrouvai sur le passage du grand escalier dans le hall.

BUG ?

Il m'est arrivé une chose étrange en faisant la solution du jeu. Lorsque j'ai ouvert le secrétaire, il me fut impossible de prendre la médaille du dragon ! Elle était dans le tiroir mais impossible de la prendre ! J'ai finalement repris le jeu depuis le début du château et cette fois-ci, il me fut possible de récupérer cet objet indispensable pour la suite !

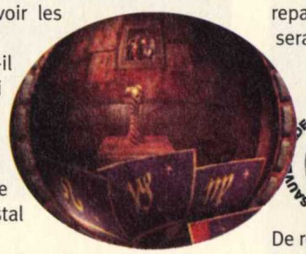
LES NOUVELLES RÉVÉLATIONS DE DORKO

Le lustre avait été relevé. Je descendis l'escalier et j'allai examiner les gravats sous le lustre. Je trouvai un bouclier que je soulevai et il me fut possible de prendre un **GANTELET** qui se trouvait dessous. Je remontai ensuite le grand escalier et me plaçai sur le lustre. Il y avait, à cet endroit, un passage qui menait à un petit escalier en colimaçon. Je le descendis et je continuai dans un sombre corridor. Tout au bout, je trouvai une porte que je pus ouvrir avec la clef en fer que j'avais pris en cassant une autre clef dans une serrure. J'étais revenu dans le cimetière. Je descendis l'escalier et retournai voir Dorko au fond de sa cellule. Je l'interrogeai à propos des objets que j'avais pu trouver.
Avec ses pouvoirs, elle transforma la boule que j'avais pris dans la chambre de Dracula en **CRISTAL**. Elle me parla aussi de l'étrange croix en métal mais surtout elle me permit de réparer la **MÉDAILLE DU DRAGON**. Pour cette dernière opération, elle prit un peu de mon sang.

LA CHAMBRE DE DRACULA

Disk 2 - Sauvegarde 3.

Je retournai vers la chambre de Dracula. J'avais toujours son portrait qui représentait des cartes et une boule qui semblait les refléter.
Je replaçai ce tableau à sa position originelle. C'est-à-dire en l'accrochant de nouveau au mur face à la cheminée. Je remis la boule de cristal sur son piédestal et je pus enfin voir les symboles des cartes.
Mais que cela pouvait-il bien dire ? Je me plaçai entre la cheminée et le piédestal avec la boule pour m'apercevoir que j'avais raté quelque chose. En effet, le piédestal comportait un tiroir.



Je l'ouvris pour découvrir des cartes de tarot. Chacune représentait un signe zodiacal avec son effigie. J'y retrouvai les trois symboles indiqués par les cartes du tableau. Je mémorisai les trois cartes importantes. Je me retournai vers la cheminée pour faire attention à une autre chose. Je jetai un œil attentif au miroir brisé qui se trouvait au-dessus de la cheminée. Il était entouré des douze signes du zodiaque. J'appuyai dans l'ordre sur les signes indiqués par les cartes du tableaux. C'est-à-dire : Lion, Capricorne et Vierge.
Cela eut pour effet d'ouvrir un passage secret derrière moi. J'entrai dans ce nouveau passage pour trouver tout au fond une serrure. J'utilisai l'anneau du dragon puis je le remis dans ma poche. En faisant cela, j'avais déclenché un mécanisme qui déplaça une statue dans mon dos.
C'est là où je pus trouver une **DAGUE**. Je retournai à la serrure que je venais d'actionner car j'y avais déceler une étrange fente.
J'insérai à l'intérieur la lame de la dague et je tirai sur le manche pour actionner l'ouverture de la bouche de la statue qui se trouvait juste à côté. Il y avait un anneau à l'intérieur mais les dents de la statue ne m'inspiraient pas confiance.
Je mis donc le gantelet pour me protéger et je tirai sur cet anneau. La colonne pivota sur elle-même pour révéler un autel. Il manquait quelque chose. Je me souvins de la miniature représentant un chevalier. Je la plaçai au-dessus de l'autel et je libérai une grosse boule d'or.
En l'examinant, je m'aperçus qu'il y avait là un portrait de Dracula. Il cachait une serrure. J'utilisai la clef trouvée dans le secrétaire sur son portrait et je pus ouvrir la boule.

Je pris la **PIERRE PRÉCIEUSE** qui se trouvait à l'intérieur ainsi que la **CLEF DU MÉCANISME**. Avant de repartir, je n'oubliai pas de reprendre la dague qui serait sûrement fort utile plus tard.

LA BIBLIOTHÈQUE

Disk 2 - Sauvegarde 4.

De retour dans la bibliothèque, j'inspectai l'horloge. J'ouvris le panneau qui protégeait les aiguilles et je remontai l'horloge grâce à la petite clef. Les aiguilles se déplacèrent d'une étrange manière mais cela déclencha aussi quelque chose sur l'arbre généalogique au-dessus du secrétaire. En effet, le portrait de Dracula laissait maintenant la place à un espace vide. J'y plaçai la médaille du dragon, ce qui actionna quelques bruits autour de moi. Sur la table, je soulevai la petite mappemonde et je pus découvrir une

Dans le bon ordre, la combinaison ouvre le passage secret.

Les griffes du dragon indiquent les coordonnées.

vieille carte. Je pris l'anneau du dragon et je le plaçai sur la carte. Après quelques essais, je pus me rendre compte que si je le plaçai sur le deuxième carré en partant du haut sur la gauche, les griffes du dragon indiquaient exactement des coordonnées. Le premier rond indiquant "40" et le second "25". Je réfléchis quelques secondes et je finis par comprendre que la façon dont étaient dessinés les ronds indiquait aussi l'inclinaison horizontale ou verticale des coordonnées. Cela me donnait donc une longitude et une latitude.
Pour entrer ces coordonnées, je ne voyais que la grosse mappemonde au milieu de la bibliothèque. Je me plaçai entre elle et le tableau de Dracula pour l'examiner. Je pouvais effectivement fixer des coordonnées horizontales et verticales. J'entrai donc "40" pour la longitude. Et "25" pour la latitude.

40 en longitude. 25 en latitude.

Une fois que ce fut fait, je pus actionner la mappemonde qui s'ouvrit pour laisser apparaître une statue à l'effigie d'un dragon. Il y avait une fente dessus et je pensais tout de suite à planter la dague à l'intérieur. Ce faisant, mon attention fut attirée par le pommeau de la dague. Je l'examinais et je finis par l'ouvrir.

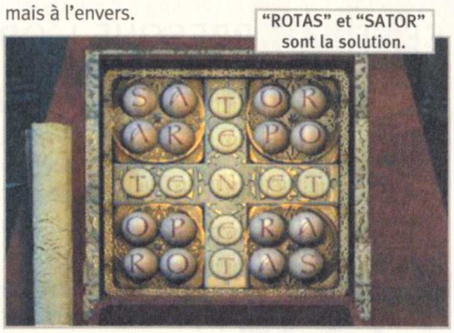
En ouvrant le pommeau de la dague, je pus placer la pierre précieuse.

Je plaçai la pierre précieuse entre les griffes du pommeau. Le rayon lumineux se déplaça et frappa la pierre précieuse pour ensuite toucher l'un des numéros de la bibliothèque. Devant ce spectacle, je vis alors l'un des rayonnages de la bibliothèque coulisser pour révéler un passage secret.

LE PASSAGE SECRET

Disk 2 - Sauvegarde 5.

J'entrai dans ce passage et découvris une alcôve sur ma gauche mais je ne pouvais rien faire ici pour le moment. Je montai donc les marches et m'approchai du présentoir. Sur le côté droit de celui-ci, je touchai un livre et, malencontreusement, je renversai un **FLACON D'ACIDE**. Je le rebouchai et le plaçai dans ma poche. Je me tournai vers l'autre table sur le côté du présentoir pour y lire une note de Dracula. J'y appris l'existence d'une machine volante. Je me tournai enfin vers le présentoir et plaçai la petite croix de fer au-dessus du livre. Il pivota et je pus prendre l'**EFFIGIE D'UN HOMME AILÉE**. Un parchemin s'enroula et j'eus l'impression qu'il y avait bien plus ici. Un panneau secret pouvait s'ouvrir en tirant sur une petite poignée ronde qui se trouvait en haut. Je découvris une **CROIX** où il était écrit plusieurs fois "TENET". On pouvait lire cela dans tous les sens : de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite ou de droite à gauche. Il y avait aussi quatre panneaux, chacun contenant plusieurs boules où il était inscrit une lettre. J'en installai une puis une autre. Perplexe, je finis par trouver la solution. Il fallait que l'on puisse lire un mot tout autour. Ce mot était "ROTAS" ou "SATOR", qui veut dire la même chose, mais à l'envers.



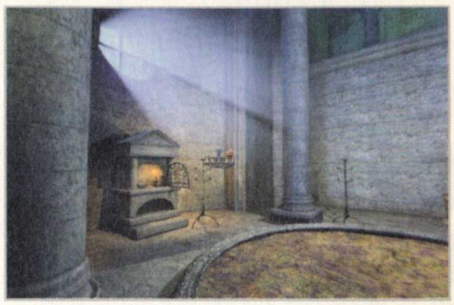
"ROTAS" et "SATOR" sont la solution.

La bonne combinaison trouvée, les boules se mirent à pivoter et la croix centrale s'éleva légèrement. Cela me permit de m'en emparer. Je redescendis les escaliers et retournai à l'alcôve que j'avais vue un peu avant. Je plaçai la croix dessus et l'actionnai.
L'effet se fit sentir tout de suite car l'escalier qui se trouvait derrière moi changea d'inclinaison. Je pouvais donc descendre au lieu de monter.

LA CRYPTE

Disk 2 - Sauvegarde 6.

Je descendis l'escalier et j'entrai dans la crypte. Je me dirigeai directement vers la source de lumière la plus vive. Il s'agissait d'une bougie qui se trouvait sur un autel derrière une grille. Une chaîne empêchait son ouverture. J'utilisai le flacon d'acide sur cette chaîne pour la dissoudre. Cela me permit de prendre l'**AMULETTE**. Au moment où je posais mes doigts dessus, toutes les chandelles de la crypte s'allumèrent et je ressentis comme des présences derrière moi.
Il s'agissait des trois concubines de Dracula. Il me fallait réagir rapidement sinon c'en était fini de moi. Elles me barraient le passage et je sentais que je ne pouvais rien faire. Je me tournai et me retournai pour finalement voir un levier sur la gauche de l'autel. Je couris prestement vers ce levier pour l'actionner.
Avant qu'elles ne puissent faire quoi que ce soit, la lumière du soleil s'engouffra dans la crypte chassant



ces créatures de la nuit. La lumière me révéla aussi une alcôve en face de l'autel. Je me déplaçai jusqu'à elle et je vis un mécanisme identique à celui qui m'avait fait arriver jusque-là. J'utilisai donc la croix dessus. L'escalier remonta ce qui me donnait un nouveau passage.

LE GRENIER

Disk 2 - Sauvegarde 7.

Un long escalier en colimaçon m'amena jusqu'au grenier du château. Là, Dorko me berna une fois de plus ! Je ne vous l'avais pas dit jusqu'à présent pour garder le suspense mais mon sentiment de malaise en présence de Dorko était justifié.
Elle s'était servie de moi pour récupérer l'amulette. Elle me laissa enfermé dans le grenier avec Mina. Cette dernière était inconsciente et ce n'était pas le moment de perdre du temps si je voulais nous sauver tous les deux. Il fallait absolument sortir d'ici. J'inspectai l'endroit et, sur un mur, je finis par trouver un mécanisme qui avait la forme d'un hexagone. Je pensai instantanément à l'effigie de l'homme volant. Je la plaçai sur le mécanisme. J'actionnai le tout, ce qui dévoila un autre mécanisme, très différent. J'utilisai une dernière fois l'anneau du dragon dessus. Une énorme machinerie se mit en marche, révélant une grande ouverture dans le mur et, devant, une rampe surplombée de la machine volante.
Je pris Mina dans mes bras et l'emmenai jusqu'à la machine. Au moment de me lancer, les concubines de Dracula essayèrent de nous arrêter. Par miracle, je réussis à leur échapper.

Mais l'ombre de Dracula rôde toujours et, dans mon cœur, je sais que, bientôt, il me faudra l'affronter. Il ne me reste plus qu'à attendre cette confrontation...

Arioch (ariochld@aol.com)

THEME PARK WORLD

DANS LE DOMAINE DES JEUX DE GESTION, ON A LES PARCS D'ATTRACTIONS. ILS ONT L'AVANTAGE D'ÊTRE AMUSANTS. ON SENTIRAIT PRESQUE L'ODEUR DE LA BARBE À PAPA RIEN QU'EN Y JOUANT...

Léo de Urlevan

Vidéo sur le CD

GENRE
Gestion

ÉDITEUR
Bullfrog

CONFIG. MINI.
Pentium 166, 16 Mo

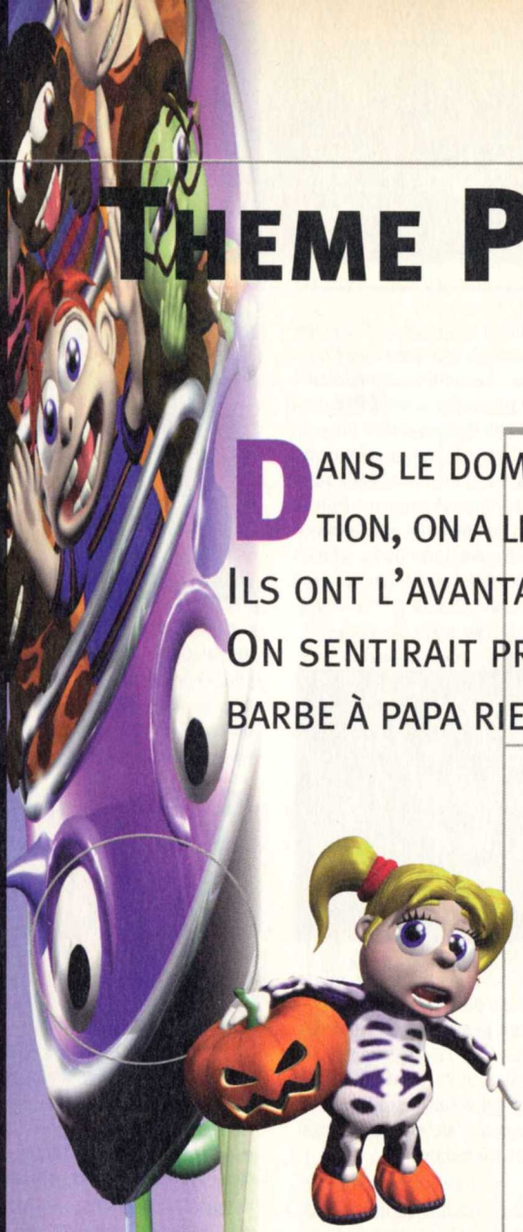
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 350, 32 Mo

OPTIMISATION
3D

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
0 joueur

INTERNET
0 joueur



Lorsque Theme Park World, une gestion de parc d'attractions, est sorti, on s'est vraiment bien amusé : le jeu était innovant, agréable, bien pensé et, surtout, original, ce qui n'est plus le cas de la plupart des jeux actuels. Bon, quand on avançait dans les niveaux élevés, ça devenait franchement très très dur. En gros, il fallait trouver un équilibre aux petits oignons pour que les mômes s'amusent assez mais pas trop pour ne pas vomir dans vos manèges.

On gardait un très bon souvenir de ce jeu. Il y a moins de six mois, on a eu un truc qui s'appelait Roller Coaster Tycoon, très beau, mais loin d'être maniable et, surtout, qui ramait à mort dès que le parc d'attractions prenait de l'importance. On retrouvait les mêmes options que dans Theme Park et c'en était irritant. Sur un sujet aussi précis que la gestion de parc d'attractions, en quelques années, les auteurs de RCT n'avaient pas franchement tra-

Le roi des kongs

On se rend mieux compte du tracé du grand huit quand on est dedans.

Les mains Sales ? Non, la nausée...

Y'A DES TYPES QUI SONT VRAIMENT TORDUS. ILS PASSENT TOUT LEUR TEMPS À CHERCHER LE NOUVEAU MANÈGE QUI TUE. AVOUEZ QUE LE GARS QUI A INVENTÉ LE MOONWALKER, LE WAVE SWINGER OU LE TWISTER DEVAIT ÊTRE SINGULIÈREMENT FRAPPÉ. QUOI, VOUS NE CONNAISSEZ PAS CES ATTRACTIONS ? ALLEZ DONC VOIR SUR LA PAGE WWW.TOPBUZZ.NDIRECT.CO.UK. LES PERSONNES QUI ANIMENT CETTE PAGE SONT DES FOUS DE FÊTES FORAINES MODERNES ET ON APPREND BEAUCOUP DE CHOSES SUR TOUTES LES ATTRACTIONS QUI EXISTENT. LES PHOTOS QUE VOUS VOYEZ DANS CET ENCADRÉ SONT D'AILLEURS TIRÉES DE CE SITE.

Top Rédaction

STRATÉGIE/GESTION

AGE OF EMPIRES II
sortie : Novembre 99• Note : 94 %

CIVILIZATION : call to power
Sortie : Avril 99 • Note : 91 %

DUNGEON KEEPER
Sortie : Juillet 99 • Note : 92 %

POPULOUS : à l'aube de la création
Sortie : Décembre 98 • Note : 96 %

HEROS OF MIGHT AND MAGIC III
Sortie : Juin 99 • Note : 83 %

Dans Theme Park, Il y a Theme

vaillé leur sujet et ce manque d'imagination était impressionnant. Ajoutez à cela un moteur de jeu très faible... Bref, on s'est amusé cinq minutes à se rafraîchir la mémoire et on a vite oublié.

Et voici qu'arrive Theme Park World. Là, rien à dire sur le moteur 3D, c'est excellent même si vos clients sont des sprites, et non des objets 3D, et ça se voit beaucoup. Cela ne rame pas, même lorsque le parc devient important.

Dans Theme Park, il y a Theme. Ce qui n'était pas franchement le cas du premier. Là, on peut créer quatre types de parc différents sur des sujets aussi variés que Le monde perdu (consacré évidemment aux dinosaures), Halloween, l'espace et un autre sur un pays du genre "Alice au pays des merveilles". En fait, ça multiplie l'intérêt du jeu par quatre. En effet, le grand intérêt de ce jeu est de découvrir toutes les attractions. Du coup, lorsque l'on termine un monde, il reste des choses à découvrir. Les changements entre les mondes ne sont pas que graphiques. Il y a des attractions propres à chaque parc. Dans le monde de l'espace, les manèges sont beaucoup plus rapides, par exemple.

La prise en main du jeu est rapide : on commence avec des terrains, plus ou moins grands. On commence à construire les premières attractions et on embauche du personnel. Des balayeurs, des agents de sécurité, des chercheurs. Ces derniers inventeront pour vous de nouvelles activités. Cela attirera plus de monde dans votre parc. Vous devrez aussi placer quelques petites structures pour pallier les besoins primaires : toilettes, snacks, marchands de glaces, vendeurs de boissons... Ce genre de magasin ne coûte pas cher et rapporte rapidement beaucoup d'argent, ce qui n'est pas le cas des gros manèges, qui ont besoin d'un certain temps avant d'être rentables. La multiplication de ce genre de boutique fait accroître l'intérêt des manèges qui vont autour.

Un des trucs les plus intéressants par rapport à Roller Coaster, c'est que l'on peut construire des grands huit vraiment énormes et complexes de la façon la plus simple qui soit. En fait, le tracé est assisté par l'ordinateur. On pose les piliers dans de grandes zones prédéfinies et on n' a plus qu'à suivre son imagination en faisant des choses de plus en plus loufoques. Simple, efficace, alors qu'avec Roller Coaster, on avait l'impression d'être dans un logiciel aussi complexe que 3D Studio.

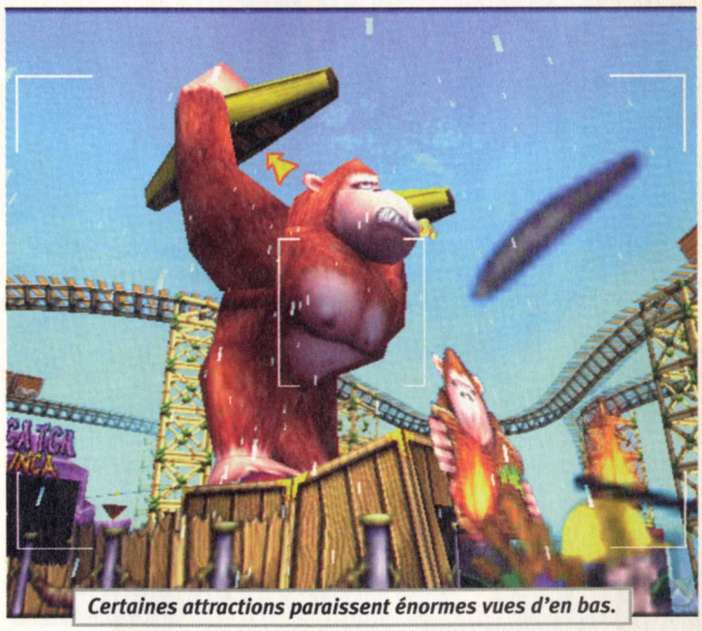
Et, la dernière option intéressante, c'est sans aucun doute celle de la caméra. On appuie sur une icône et hop ! Nous voici propulsés dans le parc d'attractions. On peut utiliser les manèges.

Décidément, Bullgrog n'arrête plus de nous enchanter. On espère que ça va continuer longtemps.

Un grand classique qui peut vraiment être énorme.

Le grand huit peut traverser tout le parc.

Les sprites sont vraiment flous quand on s'en approche.



Certaines attractions paraissent énormes vues d'en bas.

Les Avis

LÉO DE URLEVAN :
Quel dommage ce sentiment de déjà-vu. On a l'impression de jouer au même jeu qu'il y a six mois avec Roller Coaster mais, cette fois-ci, c'est réussi. Du coup, ça gâche partiellement le plaisir. Partiellement, car les à-côtés sont tellement intéressants que l'on s'amuse vraiment beaucoup.

FRANÇOIS :
Enfin un jeu sur les fêtes foraines où l'on s'amuse vraiment. La 3D n'est pas simplement là pour faire joli, elle sert vraiment au jeu et l'on construit des attractions vraiment exceptionnelles en deux coups de cuillère à pot. Le gameplay est en effet remarquable.

Les + −

+
- Variété des graphismes
- Gameplay
- Option caméra
- Quatre mondes différents

−
- Sentiment de déjà-vu

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	8/10
Sons	7/10

Note : 85%

HYPE : THE TIME QUEST

LE MONDE MÉDIÉVAL DES "PLAYMOBIL" DÉBARQUE SUR NOS ÉCRANS PC. UN SUBTIL MÉLANGE ALLIANT L'AVENTURE, L'ACTION ET LA PLATE-FORME !

Simon

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Ubi Soft (www.ubisoft.fr)

CONFIG. MINI.
Pentium 200, 32 Mo

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 233, 64 Mo

OPTIMISATION
Direct 3D - Voodoo 3

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
0 joueur

INTERNET
0 joueur

CLASSIFICATION
Pour tout âge

COMMENTAIRES
Prix: 300 F. env.

! Infos

http://www.playmobil.com/France/indexf.html

Le site officiel de "Playmobil" est consultable sur Internet. Si vous souhaitez avoir de plus amples informations, faites-y un petit tour.

En avant l'aventure !

Après de longues années de guerre civile qui déchirèrent le royaume de Torras, la paix règne enfin dans le domaine.

Pour célébrer cet heureux événement, le roi Taskan IV et la reine Lyzothe organisent une fête en l'honneur de leur grand champion, adulé par le peuple tout entier. Pour ses loyaux services, Hype, le chevalier au cœur pur et noble, est désigné par le couple royal pour recevoir l'épée légendaire de la Paix. Hélas, lors de la cérémonie qui devait gratifier notre héros, un étrange chevalier noir volant à dos de Dragon fait son apparition.

Menaçant de son épée le roi Taskan, l'inconnu revendique le trône ! N'écoutant que son courage, Hype s'interpose mais se voit ridiculisé par son adversaire. Pour se débarrasser de son assaillant, le chevalier noir transforme notre ami en statue de pierre et l'envoie, par magie, à la dérive dans le passé, deux cents ans plus tôt. C'est ici que commence votre aventure...

Le Gladiateur ! Un demi-Boss que vous affronterez dans une arène remplie de podiums.

Le sanglier vous a pris pour cible !

Retour vers le futur...

De prime abord, on pourrait penser que ce jeu est destiné à un jeune public ! Eh bien, détrompez-vous ! Petits ou grands, il n'y a pas de différence, vous y trouverez votre compte. Ne vous fiez pas à son apparence "enfantine". Sous le titre de Hype : The time quest, vous découvrirez un véritable jeu d'aventure avec des rebondissements dans le scénario, des dialogues humoristiques, de nombreuses énigmes à

C'est par l'intermédiaire des Lutrins que vous pourrez sauvegarder vos parties.

Parcourez la ville avec de superbes bottes magiques.

Hype utilise le sort de glace pour geler tous ses ennemis.

résoudre ainsi que de petites quêtes à effectuer. Vous incarnez donc le jeune Hype ! Preux chevalier et champion incontesté du royaume de Torras. Changé en statue de pierre et envoyé deux siècles dans le passé par un ennemi inconnu, vous retrouverez votre forme humaine grâce à l'intervention de Gogoud, un jeune alchimiste qui, par ses incantations, réussira à vous désenvoûter. Dès lors, votre unique but est de retourner à votre époque afin de déjouer les plans du mystérieux chevalier noir. Votre quête sera longue et semée d'embûches avant que vous ne puissiez atteindre votre objectif !

Jouer aux "Playmobil", cela vous tente ?

Vos voyages dans le temps vous mèneront dans quatre époques distinctes regroupant, en tout, quatorze mondes à explorer. Vous devrez affronter pas moins de dix Boss en plus des ennemis que vous rencontrerez dans le jeu (soldats, sangliers, loups, chauves-souris...). Heureusement, pour vous faciliter la tâche, des armes (épée et arbalète) ainsi que douze sorts de magie seront à votre disposition (glace, feu, éclair, etc.). Les commandes du clavier ont été simplifiées au maximum pour que vous puissiez tout de suite plonger dans l'aventure (l'option manette est également disponible). Votre personnage pourra courir, sauter, parler, ouvrir des portes, prendre ou donner des objets... Une carte du monde vous sera accessible. Consultable à tout moment, elle vous évitera de vous perdre. À dos de dragon, vous aurez la possibilité de sillonner les airs et de fendre les cieux, libre et sans entraves...

"Hype", c'est pas que pour les enfants !

L'esprit "Playmobil" est bien retranscrit dans cet univers médiéval en 3D. Les graphismes sont tout "mignon" mais manquent cependant de détails.
L'ambiance sonore et musicale est très agréable, passant, selon les circonstances, de la phase d'action à des scènes plus dramatiques. La difficulté du jeu est progressive et le système de sauvegarde ne pourra s'effectuer qu'à certains endroits. Les angles de caméra ont été étudiés pour que vous puissiez pleinement profiter de vos actions. Le doublage n'est pas en reste, textes et voix sont en français. Hype : The time quest ravira les plus jeunes d'entre nous, mais il plaira également aux plus grands.

Le saviez-vous ?

Le monde de Playmobil a été inventé et développé en Allemagne. Depuis sa création, qui date maintenant de plus de vingt ans, il a conquis le cœur de millions de passionné(e)s dans le monde entier.

Les Avis

SIMON :
Voici un titre qui enchantera l'esprit des grands enfants que nous sommes. De l'aventure, de l'action, de l'humour et bien d'autres ingrédients encore composent l'essentiel de ce jeu. Dommage qu'il n'y ait pas plus de détails dans les graphismes.

JEFF :
Hype : The time quest est un jeu d'aventure qui séduira tous les publics. Scénario rebondissant, bonne ambiance musicale et prise en main très rapide. Certains niveaux, hélas, paraissent vides par manque de détails.

Les + −

+
- Mélange de plusieurs catégories de jeu.
- Prise en main rapide.
- Bonne ambiance sonore et musicale.

−
- Manque de détails dans les graphismes.
- Des décors simplistes.
- Ennemis qui réapparaissent dans des niveaux déjà visités.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	5/10
Sons	8/10

Note : 83%

TONIC TROUBLE

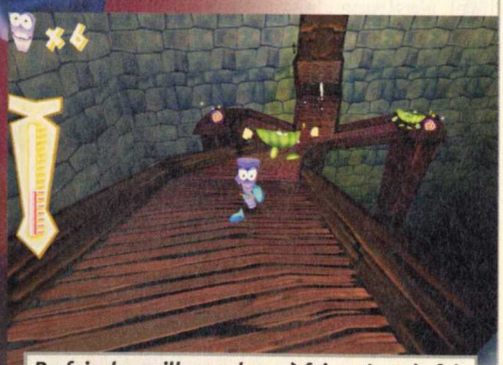
TONIC TROUBLE ARRIVE DANS L'OMBRE DE RAYMAN 2, MAIS, MÊME S'IL A MOINS DE CHARISME QUE SON CONCURRENT DIRECT, IL TIRE BIEN SON ÉPINGLE DU JEU MALGRÉ TOUT.

Luis

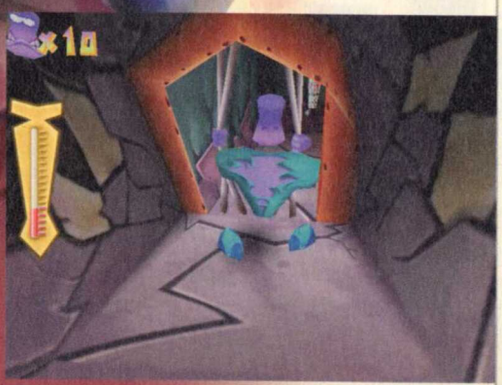
! Infos

Tonic Trouble a demandé deux ans et demi de développement, faire le moteur du jeu a représenté un tiers du temps de travail total.

Ed est un extraterrestre qui a été envoyé sur terre pour réparer la petite bêtise qu'il a commise. Petite bêtise ? À son échelle du moins puisque Ed s'est contenté de boire une cannette et de la jeter dans l'espace alors qu'elle contenait encore un peu de liquide. Elle finit par atterrir sur terre et les conséquences pour la planète bleue sont bien plus graves que celles d'une simple catastrophe écologique. La cannette tombe sous le nez de Grogh, un viking saoûlard et transforme rapidement tout l'environnement et les êtres vivants. Grogh se réjouit de ce chaos et garde précieusement la cannette qui l'a téléporté au pouvoir.



Parfois, la meilleure chose à faire, c'est de fuir.



Bientôt des spots de pub dans les jeux

À la base, Ed peut courir, sauter, s'accrocher aux plates-formes, et c'est tout. par la suite, il acquiert des objets qui lui donnent des compétences spéciales. Son premier ustensile est un bâton qui lui sert à se battre et fait fonction de levier et de sarbacane. Ed apprendra également à se servir de son nœud papillon pour voler ou à devenir un vrai caméléon ; mais il a un truc en particulier : il peut se transformer momentanément en Super Ed, tout comme Bruce Banner se change en Hulk ; pour ce faire, il lui faut un tonus alimentaire bien particulier, l'équivalent des épinards pour Popeye : du Crunch. Nestlé s'est mis en partenariat avec Ubi Soft pour que tous les distributeurs de chocolat soient estampillés Crunch dans le jeu. C'est d'ailleurs assez bizarre et désagréablement artificiel de retrouver un élément de marketing téléporté dans un jeu très loin de la réalité.

Vidéo sur le CD

GENRE
Action

ÉDITEUR
Ubi Soft *(www.ubisoft.com)*

CONFIG. MINI.
Pentium II 233

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350

OPTIMISATION
Direct 3D

MULTIJOUEUR
Non

RÉSEAU
0 joueur

INTERNET
0 joueur

COMMENTAIRES
Sur *www.tonictrouble.com* il y a un petit jeu de plates-formes et vous pouvez confectionner des cartes postales.
Tout public

Ed a un bâton qui lui sert vraiment à tout faire.

La vue interne permet de repérer plus facilement comment sortir d'une salle.

Tonic Touble VS Rayman 2

Ils se ressemblent beaucoup ; normal, ils partagent le même moteur de jeu, quelques membres de l'équipe de développement et le même créateur à l'origine de ce design. Rayman 2 fait l'unanimité et il m'a été difficile de défendre son pseudo petit frère auprès des fans. En termes de notoriété c'est clair, Rayman est en terrain déjà conquis depuis longtemps, Ed, lui, a une image à construire, comme diraient nos confrères d'"Auto Live" au sujet d'une voiture coréenne. Le principe de ces deux jeux est identique et la progression dans l'histoire consiste en grande partie à chercher à acquérir l'ensemble des pouvoirs spéciaux qui lui permettront d'affronter les dernières épreuves. Les univers de Rayman et d'Ed sont extrêmement colorés avec un look très proche ; côté effets spéciaux, Rayman 2 emporte la palme haut la main. Mais ce qui fait une réelle différence à mon sens c'est qu'au niveau de la maniabilité, Rayman 2 gère les pads analogiques et pas Tonic Trouble, ce qui est très sensible dans les passages difficiles.

Je suis troublé

Ed est très vif, trop peut-être et si la réalisation de Tonic Trouble est techniquement irréprochable et impressionnante (l'univers est splendide et on peut monter en résolution jusqu'au 1600 X 1200), le héros est beaucoup moins maniable que Rayman dans la mesure où il n'y a pas moyen de jouer en analogique. On peut appuyer sur une touche (s'il vous en reste une de libre, le jeu exploite quand même sept touches du paddle...) pour le faire sautiller doucement mais c'est galère et beaucoup moins précis qu'avec un pad analogique. Du coup, le temps d'adaptation est assez long et on s'énerve assez souvent lors de passages un peu chauds. La caméra est paramétrable et offre deux angles de vue plus une vision subjective ; si ce n'est pas votre premier jeu de plates-formes en 3D, vous vous habituerez très vite à la manière dont elle suit l'action.

Tonic Trouble est un très bel hommage aux cartoons de la Warner Bros, à Chuck Jones et Tex Avery. Pour l'animation des personnages, la technique employée est déjà éprouvée depuis le premier Rayman mais reste toujours aussi efficace et originale. Ce système, appelé animation modulaire (voir encadré), consiste essentiellement à représenter les sujets dépourvus de membres, ce qui leur donne un comportement et un look assez uniques. La difficulté est assez bien dosée. Elle vous fera péter les plombs régulièrement mais juste assez pour avoir quand même envie de continuer. Le gameplay manque d'un chouia de précision, faute d'analogique, mais même si Ed a moins de charisme que Rayman, la construction des niveaux et l'ensemble du jeu valent le coup et la durée de vie est assez conséquente.

Les Avis

LUIS :
J'ai vraiment passé de bons moments avec Tonic Trouble, de mauvais aussi mais pour un jeu de plates-formes, chez moi, c'est bon signe. Rayman, en tant que personnage, me gave, on l'a trop vu et Ed offrira une alternative valable à tous ceux qui sont de cet avis.

FRANÇOIS:
J'aime bien le côté déjanté des ennemis et des persos de Tonic Trouble d'une manière générale. Ils ne donnent pas le sentiment d'un jeu enfantin. Je m'attendais à quelque chose d'un peu plus gnagnan et dans l'ensemble c'est assez sympa mais j'aurais dû y jouer avant Rayman 2, ce dernier présente un ensemble de petits "plus" qui le font réellement approcher de la perfection.

Les + −

+
- Un moteur de jeu étonnant.
- Un univers original.
- Une bonne durée de vie.

−
- Pas d'analogique possible.
- Tonic fait un peu figure de sous-Rayman 2.

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	8/10
Sons	5/10

Note: 80%

Links LS 2000

Amis du golf, bienvenue au rendez-vous mensuel des amateurs de la balle à trous (qui servent à stabiliser la trajectoire). Ce mois-ci, nous avons l'honneur de recevoir Links LS version 2000. Et cette fois, c'est Microsoft qui nous l'apporte sur un plateau (mais alors, que devient Microsoft Golf ?). Links 2000 reste fidèle à la tradition et propose le plus grand choix de... tout : golfeur paramétrable à volonté, caméras partout, trente-huit modes de jeu et plus, grâce à un MOP Game Designer (pour Mode of Play). Ce bel outil permet de définir soi-même les règles du jeu, en utilisant une arborescence énorme. Ce qui au bout du compte rend le jeu quasi extraordinairement gigantesque. En revanche, les parcours ne sont pas hyper nombreux : six, mais il y a toujours les add-ons...

Le swing peut se faire en utilisant le déjà connu Power Stroke Swing. Je ne sais pas si je m'habitue à ce mode, ou si le "touché" a été amélioré, mais je le trouve beaucoup plus praticable qu'au début du système... On peut donc dire que Links est toujours la référence des pros et des amateurs éclairés (pour le fun, je maintiens Tiger). Yapuka.

françois

Genre : Sport• Note : 90 % • Microsoft

Canal+ FOOTBALL 2000

C'est marrant comme on peut être trompé sur la marchandise rien qu'à l'énoncé d'un titre. Dans celui-ci, il y a 2000, mais on a l'impression de revenir à la préhistoire des jeux vidéo de foot. J'ai rarement vu un truc aussi mal animé, bourré de bugs et injouable. Mais à la limite, s'il n'y avait pas les commentaires, ça passerait. Ceux-ci se veulent drôles mais sont plutôt tendance "fun jeune", voyez-vous. Fun jeune tendance âge bête. C'est beauf, pas drôle ; là encore, il y a un problème dans l'énoncé du titre : y a marqué Canal+, mais ça s'adresse aux téléspectateurs moyens de TF1.

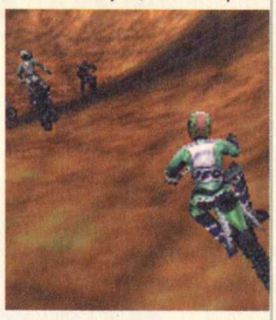
léo de urlevan

Genre : Football à deux balles• Note : 30 %
On Line/Infogrames

Edgar Torronteras' EXTREME BIKER

Je suis sincèrement désolé pour le jeune Edgar, mais le jeu auquel il a prêté son nom n'est pas terrible... Désolé, car ce fada d'Edgar est vraiment sympathique et adore ce qu'il fait, ça se voit ! Malheureusement je suis moins enthousiaste à propos du jeu...

L'univers du jeu, tout comme la présentation des différents modes de jeu, est la copie conforme de Motocross Madness. Le monde de la moto, avec le freestyle, le supercross et toutes les acrobaties inhérentes au genre.



Tout est assez beau, mais rame gravement et ne permet pas toujours de profiter de la maniabilité relativement médiocre du jeu sur des pistes pas toujours bien conçues... Les figures ne sont pas très facilement réalisables et demandent beaucoup (trop) de pratique (je ne suis peut-être pas très doué, mais avec M.Madness, je détiens encore le record de la rédac...). Pas folichon. Bon, dommage, j'espérais mieux.

françois

Genre : Course • Note : 60 % • Deibus Studio/Sierra

Close Combat IV : LA BATAILLE DES ARDENNES

Le quatrième volet de ce "célèbre" wargame vous plonge au cœur de la seconde Guerre mondiale, durant la grande bataille des Ardennes. Choisissez votre camp (américain ou allemand) et entrez dans le feu de l'action. Parmi les nouveautés apportées à cette nouvelle version, vous aurez la possibilité d'incarner d'illustres généraux, d'effectuer de l'espionnage et du sabotage, de demander le soutien de l'artillerie ou de l'aviation, d'élaborer des attaques surprises, etc. Vous pourrez jouer en réseau local ou sur Internet jusqu'à deux joueurs. Les graphismes sont "jolis" mais la vue d'ensemble est miniaturisée.

L'animation est d'une lenteur déconcertante ! Les fans de la saga y trouveront certainement leur compte ; pour les autres, la guerre attendra...

simon

Genre : Wargame • Note : 63 %
Développeur/Distributeur

NHL Championship 2000

Encore un NHL 2000, mais cette fois on trouve un Championship intercalé. Cela veut dire que ce n'est pas le même jeu. Ce NHL nous vient de chez Fox Interactive et non de chez EA Sports comme le précédent. Pas facile, il faut rester vigilant...

Dès le départ, les images de la vidéo d'intro sont les mêmes ! Les menus changent, mais proposent autant d'options, de modes de jeu et d'informations sur l'ensemble de la ligue officielle de hockey. Autant dire que c'est on ne peut plus complet.

La différence la plus notable se situe au niveau du jeu lui-même. La vue est légèrement plus rapprochée et permet de mieux suivre l'action de jeu qui est parfois fouillis. Mais ça, c'est le hockey, avec des jambes mêlées à des crosses et des bras (parfois des têtes !), on a du mal à distinguer le palet.

Les possibilités d'action sont plus grandes, avec plus de commandes à gérer. Au final, c'est un peu plus compliqué à jouer (plus de boutons), mais c'est également plus complet et permet un jeu plus spectaculaire (décollement du palet, puis shoot violent dans une tête..). Ce NHL est vraiment excellent. Ayant pu pratiquer les deux avec mon voisin de couloir Jérôme (du département "Multimédia"), il m'a semblé que le second était un poil plus amusant, plus prenant, avec une impression de mieux maîtriser l'action.

Mieux, donc.

françois

Genre : Sport • Note : 92 % • Fox Sports Interactive/ Activision

Fêtez l'An 2000 avec nous !

GAGNEZ 1 AN DE JEUX PC*

Gagnez 12 jeux sur PC

En jouant sur le 3615 PCSOLUCES

Tous les mois, recevez le hit du moment ou choisissez vous-même votre jeu ou, encore, commandez les 12 jeux d'un coup ! Retrouvez aussi les meilleures soluces :

Atlantis II - Nomad Soul - Tomb Raider La Révélation finale - Faust
Age of Empires II - Aztec et les dernières astuces

3615 PCSOLUCES – 08 36 68 14 16 – 3615-3668 : 2,23 F/mn

Photos non contractuelles

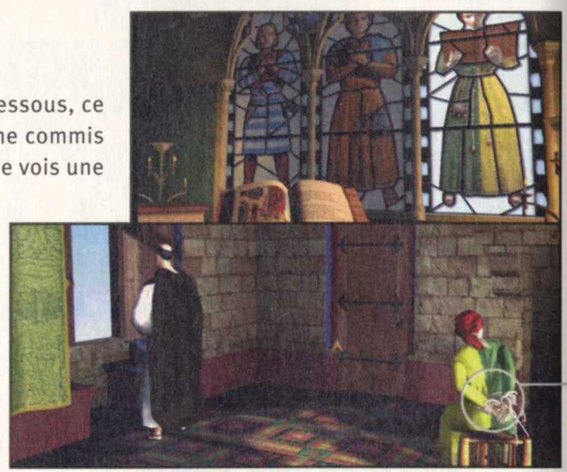
*3615 uniquement, concours organisé du 1er au 31 Décembre 1999

ABOMINATION THE Nemesis Project

Non, ce n'est pas une accroche, c'est le titre du jeu. S'il avait vraiment été pourri, ça m'aurait permis de délirer sur le nom, mais non, Abomination n'en est pas une. Ce jeu en 2D et en vue isométrique évoque plutôt les "tour par tour" comme X-Com, Fallout ou Jagged Alliance. Vous contrôlez un groupe comprenant jusqu'à quatre militaires d'élite mais l'action est en temps réel. Une forme de peste a ravagé le monde, comprenez les États-Unis, et une secte d'illuminés fout le Bronx en liquidant ce qui reste des survivants, et arpente les rues en hurlant des trucs comme "Épuration !". Chaque membre de votre équipe dispose de compétences spéciales comme l'invisibilité, le pouvoir de prendre l'apparence d'un ennemi ou une aptitude hors du commun à utiliser certaines armes. C'est assez bourrin mais on ne passe pas partout en se la jouant John Woo vu la quantité d'ennemis à éliminer avec seulement quatre types. Graphiquement c'est désuet mais sympathique et l'ambiance rappelle celle de Postal. Malgré le côté répétitif de certaines missions, c'est assez divertissant, si vous aimez la guérilla urbaine vous y trouverez probablement votre compte. *luis*

Genre : Stratégie Temps Réel • Note : 68% • Hothouse Créations/Eidos

ParIS 1313



Cryo a fait des émules avec ses ludoculturels. Paris 1313 est techniquement en dessous, ce n'est pas archimoche mais loin d'être beau. Vous êtes censé enquêter sur un crime commis au beau milieu du parvis de Notre-Dame (un bon point : c'est la première fois que je vois une représentation de sa facade polychromée) et d'acquérir par ce biais quelques connaissances sur la société du Moyen-âge. L'impossibilité de trouver un moyen de zapper les dialogues (une fois qu'on a fini de lire les sous-titres) vous énervera probablement aussi vite que moi. Il n'y a pas de quoi s'énerver très longtemps, me direz-vous, vu qu'il n'y a que treize lieux, quinze personnages modélisés et une quinzaine d'heures de jeu ; seules les fiches historiques seront susceptibles de vous inciter à l'acheter mais à 350 balles, on peut se payer quelque chose de plus précis sur le sujet. *luis*

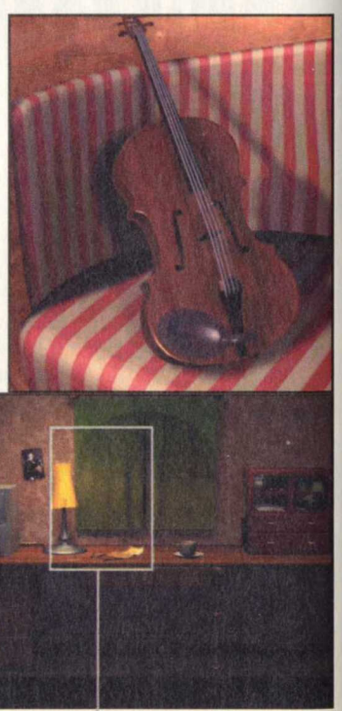
Genre : Aventure Note : 40% • Canal + Multimédia/Index +

GO kArt racing

"Micro application ? Il font des jeux maintenant ?", telle fut la réaction de tous ceux qui ont vu la boîte de jeu de Kart. Ma réponse n'a pas mis trop longtemps à fuser : "non" (rires dans l'assistance...). Ce truc est l'une des daubes d'or du millénaire, le nom des développeurs ne figure même pas sur la boîte tellement ils doivent avoir honte, les mecs. C'est moche mal, foutu, mal programmé, tout est mal branlé, du modèle physique à l'interface, ah non je déconne, l'install' s'est bien passée, ben j'espère que ce sera pareil pour la désinstallation... *luis*

Genre : Arcade • Note : 5% • Kritzelkratz 3000/Micro Application

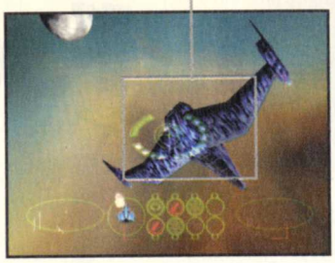
OPÉRA FATAL



Opéra Fatal est un jeu d'énigmes orientées autour de l'univers de la musique, dans le but hypothétique d'apprendre quelque chose au joueur sur le sujet tout en stimulant le fonctionnement de ses synapses. Le décor est un opéra, qui rappelle plus le théâtre de l'Atelier par sa petite taille que l'Opéra Garnier (c'est fun d'ailleurs parce qu'il est petit de l'extérieur et très vaste à l'intérieur). L'ensemble de la réalisation est d'une tristesse absolue et les déplacements dans les décors révèlent un manque d'ergonomie total. Je connais des stagiaires sur 3DS Max qui au bout de trois semaines créent des trucs qui font dix fois moins amateur. La partie encyclopédique est incomplète (merci d'avoir oublié Monteverdi) et donne le cafard. *luis*

Genre : Réflexion • Note : 35%
Ruske & Phüretmaier/INDEX +

PHOENIX



Phœnix est réalisé par Team 17, qui habituellement ne fait pas des daubes mais de bons petits jeux. Ils s'attaquent à la 3D et aux combats dans l'espace, plus précisément. C'était peut-être un peu gros, on sent la volonté de bien faire mais surtout les maladresses et la méconnaissance de ce style de jeu. C'est certainement dans une volonté d'immerger le joueur qu'il n'y a pas de bouton Pause (quelle idée de vouloir répondre au téléphone ou d'aller pisser quand on joue...). Sinon, ça rame un peu sur une assez grosse bécane et les commandes volontairement simplifiées interdisent toutes les stratégies possibles comme les ordres à donner aux coéquipiers, dommage. *luis*

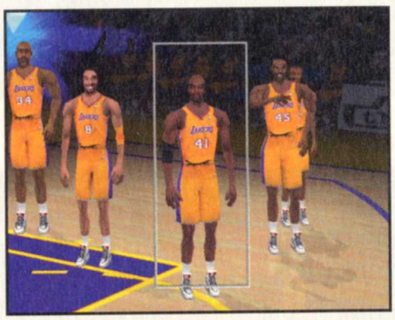
Genre : Action • Note : 48% • Team 17 /Hasbro Interactive

BUST A MOVE 4

Sous le nom de "Bust A Move" se cache en fait le quatrième volet du fabuleux "Puzzle Bobble" ! Vous devez assembler au minimum trois bulles de même couleur pour les faire disparaître. Si vous dépassez une ligne délimitée en bas de l'écran, c'est perdu ! Cette version apporte de multiples nouveautés. Des réactions en chaîne (sorte de furie). Un "Balancier" avec un système novateur de poulie et un éditeur de niveaux. Différents modes de jeu sont disponibles, contenant chacun des sous-menus. Trois options de difficulté vous sont proposées : Practice, Normal et Expert, ce dernier étant réservé aux "Hardcore Gamers" qui sont capables de vous balancer un score de 13 à 1 dans la face, en mode deux joueurs ! Enfin... les élu(e)s se reconnaîtront. Comme le dirait une amie : pour les graphismes "c'est les boules", mais pour l'intêret "c'est d'la balle". *Simon*

Genre : Arcade • Note : 80 % • Agetec/Virgin Interactive

NBA BASKETBALL 2000

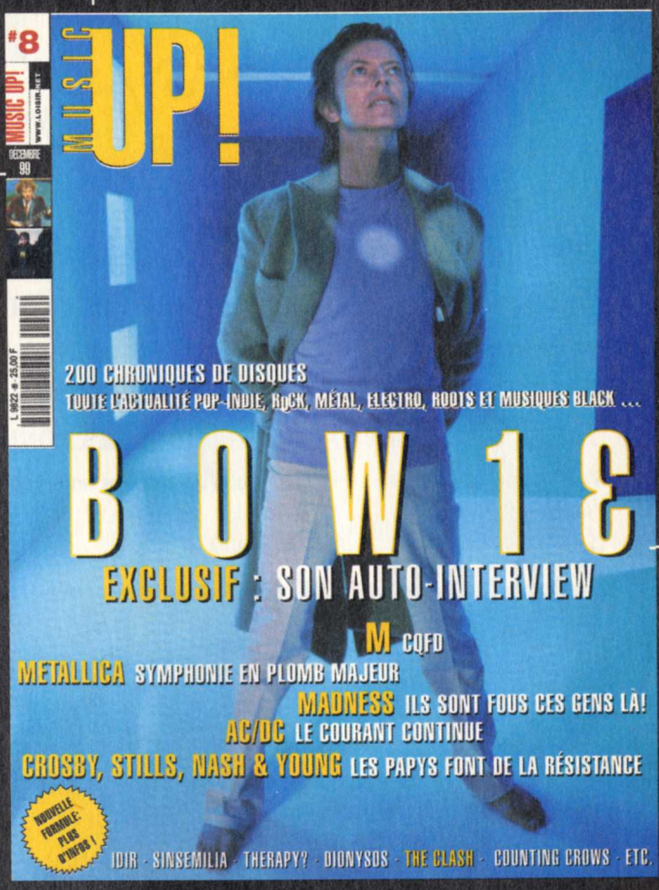


Décidément, je suis gâté avec les jeux de basket ball ! Après NBA Live 2000, me revoici sur le terrain avec NBA Basket Ball 2000, édité par Activision. Vous pourrez jouer avec les trente-trois équipes de la NBA (composées des trois cent-quarante joueurs actuels avec leur vrai visage). Vous aurez la possibilité de gérer vos équipes et même de créer vos propres joueurs. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés avec différents modes de jeux (Exhibition, Saison NBA, Playoffs, Championnat, Entraînement). Le mode Multijoueur n'a pas été oublié et permet de jouer jusqu'à 10 en réseau. Là où le bât blesse, c'est que NBA Basket Ball 2000 est beaucoup moins complet à tous les niveaux que son concurrent. Si vous avez un choix à faire : "y'a pas photo"... *Simon*

Genre : Sport • Note : 60 % • Fox Sports Interactive/Activision

RETOUVEZ MUSIC UP! SUR WWW.LOISIR.NET

25 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ELECTRO ROOTS ET MUSIQUES BLACK

200 CHRONIQUES DE DISQUES

CE MOIS CI :

BOWIE,
M,
MADNESS,
CROSBY STILLS NASSH & YOUNG,
AC/DC,
THERAPY?,
METALLICA,
SINSEMILIA,
IDIR,
THE CLASH,
COUNTING CROWS
...

NOUVELLE FORMULE PLUS D'INFOS !

Petites Bourses

Les jeux à prix réduit

Ce mois-ci, on a pas grand-chose à se mettre sous la dent, c'est le moins que l'on puisse dire, dans cette rubrique. Entendu de la bouche même d'un attaché de presse, sur le ton de l'ironie, à propos de cette carence : "faut bien qu'on fasse un peu de blé !" Cela veut tout dire. Alors ce mois-ci, je vous propose les rares sorties du mois - pas très enthousiasmantes - et un récapitulatif des meilleurs jeux à prix réduits. Les bonnes idées de Noël, en quelque sorte... **Léo de Urlevan**

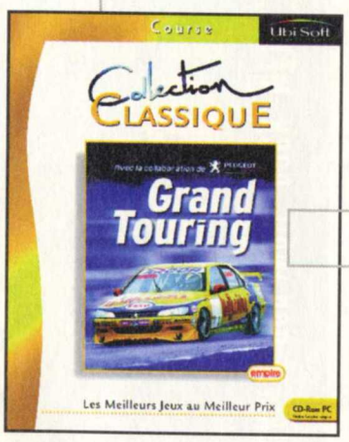
S'il n'y a pas de remarques à ce sujet, tous les jeux que nous vous présentons dans ces pages sont vendus autour de cent francs (quinze euros environ).

Peugeot grand touring

Peugeot grand touring

NOTE : 51% • **DATE DE SORTIE :** Mars 99
ÉDITEUR : Ubi Soft
CONFIGURATION : P. 2 266

Ce jeu, au nom qui nous dit quelque chose, peut être interprété comme une réponse à Gran Turismo sur Playstation. Le graphisme est magnifique mais la catastrophe arrive dès que l'on commence à essayer ce jeu. La conduite est hasardeuse et la maniabilité n'est pas au rendez-vous. Les voitures sont beaucoup trop hautes pour ce type de compétition et on regrette vraiment que des graphismes pareils soient servis par des modèles comportementaux si énervants.



Pro Pinball Big Race USA

Pro Pinball Big Race USA

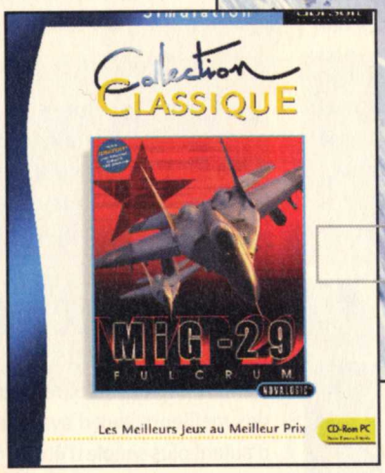
NOTE : 78%
D. DE SORTIE : Décembre 98
ÉDITEUR : Ubi Soft
CONFIGURATION : P. 166

Voici une valeur sûre dans le domaine du flipper. La série des Pro Pinball, même si elle commence à dater, est irréprochable. Les rebonds de la boule sont des plus réalistes. Le must du flipper. En revanche, ce jeu ne contient qu'une table.

Mig Mig 29

NOTE : 69%
DATE DE SORTIE : Novembre 98
ÉDITEUR : Ubi soft
CONFIGURATION : P 2 300

Voici un simulateur assez beau, fluide avec des beaux avions armés jusqu'aux dents. Alors qu'est-ce qui cloche ? Les missions. Dans 80% des cas, une mission consiste à décoller, tirer ses missiles et revenir à la base. Dans de rares missions, on a du dog-fight. Mais là, les ennemis font preuve d'une stupidité affligeante et c'est tout aussi facile.



Klingon honor guard

Klingon honor guard

NOTE : 75%
DATE DE SORTIE : Octobre 98
ÉDITEUR : Ubi Soft
CONFIGURATION : P. 300

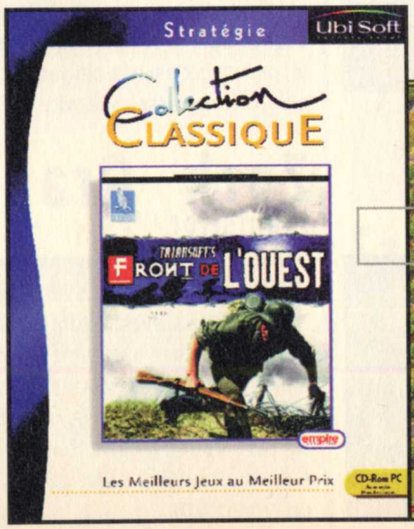
Quand on a un jeu Star Trek mais que l'on ne veut pas se plonger dans les méandres de ces histoires abracadabrantes, on demande à Jeff. Alors Jeff, c'est comment ? C'est le moteur d'Unreal, c'est pas mal mais y'a de gros problèmes de logique. Par exemple, si tu tires au laser, l'ennemi en face peut straffer, alors que la vitesse d'un laser ne laisse aucun répit. Et pire, ils utilisent le moteur d'Unreal mais ça ressemble plus à Quake. Rien d'exceptionnel.

Front de l'ouest

Front de l'ouest

NOTE : 85%
DATE DE SORTIE : Mars 98
ÉDITEUR : Ubi Soft
CONFIGURATION : P. 166

Allez, rebelote !, petite interview de Jeff, puisque Front de l'Ouest est un Jeff's game. Cela signifie que c'est un bon jeu mais personne ne va y jouer parce que c'est très élitiste. Alors Jeff, c'est comment ?
C'est comme Front de l'Est, c'est excellent. Mais c'est toujours ce gros problème de documentation mal fichue.



Petites Bourses

La crème des petites bourses...

CELA FAIT MAINTENANT UN AN ET DEMI QUE CETTE RUBRIQUE EXISTE. PENDANT TOUTE CETTE PÉRIODE, ON EST ALLÉ DE SURPRISE EN SURPRISE, ON A VRAIMENT DÉCOUVERT DES JEUX DE GRANDE QUALITÉ QUI AVAIENT DÉJÀ FAIT LEURS PREUVES À DES PRIX INCROYABLES. VOICI LE CONDENSÉ DE CE QUI NOUS PLAÎT LE PLUS, RANGÉ PAR CATÉGORIES...

Jeux de courses

Lors de leurs sorties, ils font toujours méchamment baver. Oui mais voilà, la puissance de calcul est assez élevée et on n'a pas toujours le résultat que l'on imaginait. Mais, dans cette rubrique, vous le savez bien, on n'a pas le dernier gadget à la mode mais des trucs éventuellement déjà patchés, et dont la configuration n'est plus élitiste. Dans cette catégorie, on trouve trois jeux presque parfaits.

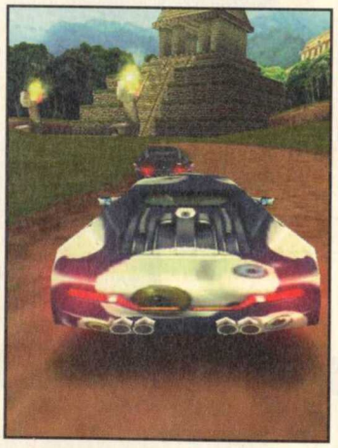
Screamer Rally

Malgré son grand âge, ça reste un des meilleurs jeux de rallye. Fun, rapide, il est quasi irréprochable. À ce prix-là, c'est un excellent investissement.

Redline Racer

Lui, c'est un jeu de moto qui est arrivé après Moto Racer. Mais ici, pas de cross, que des routières. La prise en main surprend un peu au début mais après on commence à maîtriser et on ne le lâche plus.

Speed busters



Une magnifique course de voitures. Les bolides se déplacent dans les endroits les plus originaux (studio d'Hollywood par exemple). Cela va vite, très vite. Mais, selon l'avis de notre spécialiste des jeux de bagnoles ici, François, c'est extrêmement dur. Notons au passage que Speed Busters est offert avec le jeu Scars, destiné à un public plus jeune, qui est également un bon jeu. Ces deux-là à cent balles, on a presque l'impression de voler l'éditeur.

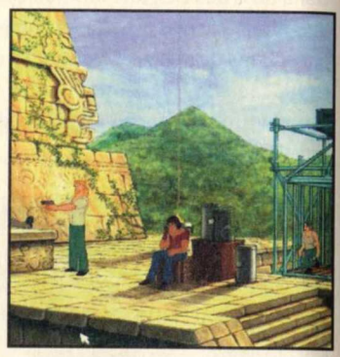
Ultimate Race pro

Encore un jeu de bagnoles. Oui, mais celui-là, c'est tout en finesse, avec des dérapages aux petits oignons, des épingles à cheveux, la gestion du jour et de la nuit. Bien sûr, si c'était moche, on ne vous parlerait pas ici. Mais on vous en parle...

Jeux d'aventure

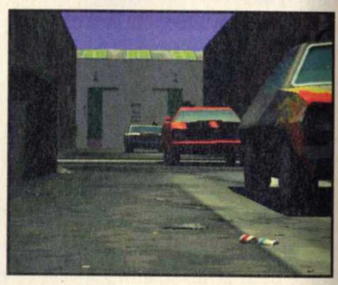
Les jeux d'aventure sont de plus en plus rares. Si vous les aimez, vous en trouverez davantage dans des gammes de jeu à prix réduits qu'à des prix traditionnels. Là, pas de problèmes de configuration, ce type de jeu ne nécessite pas beaucoup de ressources machine.

Les boucliers de Quetzalcoatl



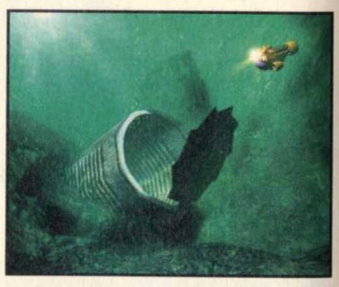
Derrière ce nom barbare se cache un des meilleurs jeux d'aventure. C'est d'autant plus simple d'être le meilleur de cette catégorie qu'il n'y en a presque plus, des jeux comme ça. Il bénéficie d'un très bon scénario, de beaux graphismes et d'un bon doublage. On y jouera de longues heures car il possède aussi une bonne durée de vie.

Interstate 76



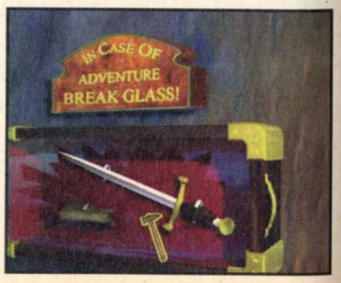
Avant de découvrir Interstate 82, plongez-vous dans les seventies. Vous incarnez un type au volant d'une voiture customisable : lance-missiles, mitrailleuses... Son but est de se débarrasser d'un caïd de la pègre. Une bonne ambiance, une bonne musique d'époque et un gameplay fabuleux.

Sub culture



Celui-ci est très original. Cela se passe dans un univers sous-marin. Vous pilotez un petit batyscaphe. Ce jeu réunit plusieurs genres : l'action, la gestion économique et l'aventure. Cela date un peu mais c'est très plaisant. Et, en plus, on progresse assez vite.

Zork Grand Inquisitor



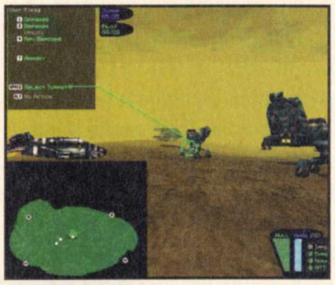
Imaginez un jeu d'aventure se situant dans l'univers d'Orwell, "1984", mais avec l'humour des Monthy Python. Vous aurez quelque chose d'un peu spécial, avec une bonne durée de vie. Avec quelques acteurs connus dans les vidéos. Attention, celui-ci coûte cent 150 F environ (2 CD).

Jeux de stratégie

C'est peut-être le genre de jeu qui a le plus de facettes. En effet, on peut avoir une carte en 2D ou un univers en 3D où l'on s'implique, ou pas, dans les combats. Ceux que nous vous présentons ici sont plutôt 3D mais tournent très bien sur des configurations modestes.

Battlezone

Russes et Américains s'affrontent pour la conquête du système solaire. On peut jouer cela comme un jeu de stratégie en temps réel mais aussi passer d'un véhicule à l'autre pour se débarrasser soi-même des ennemis. Le renouveau du jeu de stratégie en temps réel.



Incubation

Voici une catégorie de jeu sous-représentée à mon goût. C'est de la stratégie, oui, mais on incarne un petit groupe de militaires et pas une armée de chars. Cela se joue par tour de jeu, chaque personnage a des points d'action et il faut gérer ceux-ci au mieux pour survivre.

Incoming

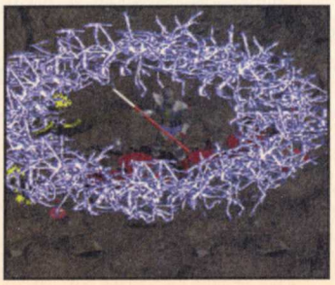
Bon, ce sont encore les extraterrestres qui envahissent la terre. Oui, mais là... Qu'est-ce que c'est beau ! Vous piloterez une douzaine de véhicules différents pour bouter les Martiens hors de terre. Un leitmotiv : l'action...

Jeux d'action

Les jeux d'action nécessitent en général de bonnes configs car ça bouge pas mal. Rien de plus énervant que de perdre une vie parce qu'il y a eu un à-coup. Rassurez-vous, avec ces trois-là, vous ne devriez pas avoir de problème.

Diablo

Un grand classique. Un maléfice est tombé sur le village. Le prince des ténèbres vous attend. Vous devrez descendre quinze niveaux de souterrains pour l'atteindre. En chemin, vous ramasserez des dizaines d'armes, des potions de vie et apprendrez des nouveaux sorts magiques de plus en plus puissants. Mais ce voyage sera long, très long.



Dark Earth

Le personnage principal de cette quête subit un maléfice. Il pourrit d'heure en heure. Malheureusement, c'est vous, et vous devrez trouver le moyen d'enrayer la malédiction. Ce jeu d'aventure non linéaire vous fait traverser une ville gigantesque avec une grande liberté. L'ambiance est très pesante et le scénario tient la route.

Jeux de sport

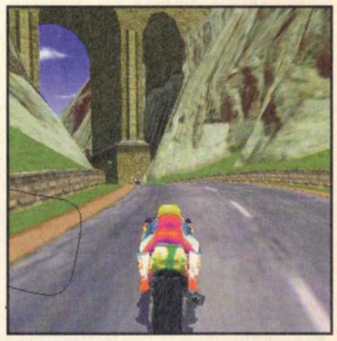
Ces jeux posent toujours un problème dans les gammes de jeu à prix réduits. En effet, ils ont toujours plus ou moins une saison de retard. Cela dit, vu l'excellente qualité des jeux que nous vous présentons ici, ça reste quand même très très fun.

Fifa 98

Est-il besoin de présenter ce jeu ? Pour vous donner une idée, allez dans les pages de tests et lisez Fifa 2000. Il y a quelques mouvements de moins, la musique n'est pas la même mais ça reste meilleur que n'importe quel jeu qui ne porte pas le mot FIFA.

Moto Racer

Avant toute chose, il faut que vous sachiez que ce jeu n'est pas une simulation, c'est de l'arcade. Vous pouvez piloter des routières ou des motos de cross. c'est l'amusement assuré, c'est très beau et très fun et, à partir d'un certain niveau, ça devient assez pointu. Mais c'est tout de même accessible à tout le monde.



Jeux de rôles

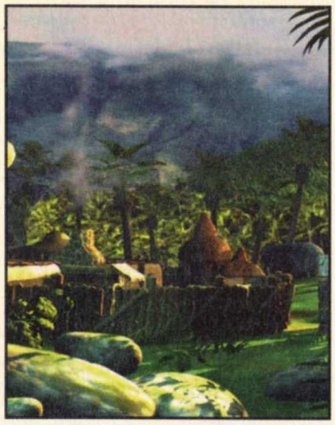
En attendant Baldur's Gate dans cette rubrique, on se délectera de ces deux jeux exceptionnels. Attention, leurs suites respectives ne sont pas à la hauteur de ces deux-là (Fallout 2 et Lands of Lore 3). Donc, si vous tombez dessus un jour à bas prix, marquez tout de même un temps d'arrêt avant de vous précipiter.

Fallout

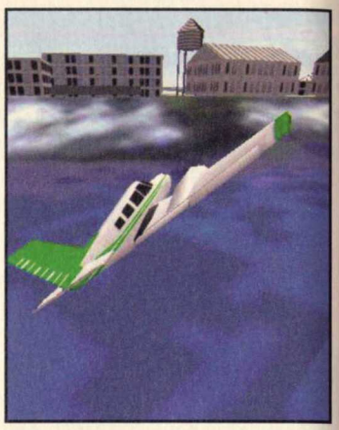
Les jeux de rôles bien réalisés sont plutôt rares. Ceux qui sont très complets le sont encore moins. C'est pourtant le cas de Fallout. Il suffit de créer le personnage, de choisir parmi ses multiples aptitudes pour s'en rendre compte. Il est très beau aussi et possède une durée de vie incroyable.

Lands of Lore 2

Des années d'attente pour ce jeu. L'histoire part sur une très bonne base : le fils de Scottia, la sorcière de Lands of Lore, subit un maléfice. Il se transforme successivement en lézard et en monstre géant. Dans le jeu, ça a son importance pour passer dans des trous de souris ou effrayer les humains. Le côté jeu de rôles est bien entendu très développé et, en le possédant, on s'assure de nombreuses heures de jeu.



Flight Unlimited 2



Les simulations de F22 avec missiles à tête chercheuse, ça va bien cinq minutes, pensez-vous. Vous avez raison, et si vous voulez vous retrouver au septième ciel quand même, essayez ce genre de produit. Flight Unlimited 2 ne couvre pas la terre entière mais seulement la région de San Francisco. Mais quelle région ! Le réalisme des appareils est au rendez-vous et le graphisme est somptueux. Il suffit de se retrouver dans un orage et de voir les petites gouttes d'eau glisser sur le pare-brise pour s'en rendre compte. Pour ne pas s'ennuyer, on pourra aussi vivre des petites aventures : se poser sur un porte-avions, ramener un cœur en vue d'une greffe avec une roue cassée avec un vent terrible... Bref, du tout bon.

Jeux de simulation

Je n'en ai trouvé qu'un digne de ce nom. Oui, mais quelle qualité ! L'avantage de le prendre maintenant plutôt que lorsqu'il est sorti, c'est que vous avez sans doute une meilleure machine et que ça ne rame pas comme dans de nombreuses simulations.

Voici le récapitulatif des meilleurs jeux budget. Que du bon...

Titre	Genre	Config	Gamme	Éditeur	Note
Screamer Rally	Course	P166	White label	Virgin	88%
Les boucliers de Quetzalcoatl	Aventure	P133	White label	Virgin	92%
Battlezone	Stratégie	P200	Collection classique	Ubi Soft	91%
Incoming	Action	P350	Collection classique	Ubi Soft	94%
Incubation	Stratégie	P266	Collection classique	Ubi Soft	89%
Interstate 76	Action / Aventure	P300	Collection classique	Ubi Soft	85%
Redline Racer	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	84%
Speedbusters	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	88%
Subculture	Action / Aventure / Gestion	P166	Collection classique	Ubi Soft	82%
Zork Grand Inquisitor	Aventure	P133	Collection classique	Ubi Soft	85%
Diablo	Action	P133	Originals	Sierra	85%
Dark Earth	Action / Aventure	P233	Collection classique	Ubi Soft	84%
Fifa 98	Sport	P166	Classics	EA	90%
Moto Racer	Sport	P166	Classics	EA	85%
Fallout	Jeu de rôles	P233	White label	Virgin	92%
Lands of Lore 2	Jeu de rôles	P233	Classics	EA	92%
Flight Unlimited 2	Simulation	P300		Eidos	95%
Ultimate Race pro	Course	P200	Collection classique	Ubi Soft	85%

Nouveau !

Le mag fun des 8-13 ans

BD
32 pages de rire
JEUX
6 pages pour t'amuser
CADEAUX
Le poster POKÉMON
et l'affiche de TARZAN

JEUX VIDÉO
231
trucs et astuces
pour jouer comme un pro

19 F
chez ton marchand de journaux

Nouveau !

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

MUSIC UP!
Les chroniques des CD, les annonces des concerts. Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
Acclaim
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

AtlantiS II

Éditeur : Cryo Interactive
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Novembre 1999
Config. mini : P200, 32 Mo

Patience, réflexion & curiosité

AVEC CE DEUXIÈME VOLET, Cryo nous permet de plonger à nouveau dans le monde d'Atlantis pour y vivre des aventures extraordinaires. Le joueur incarne le rôle de Ten, un lointain descendant de Seth, et devra résoudre un certain nombre d'énigmes en explorant cinq lieux merveilleux. Avec sa réalisation superbe, et son ambiance si particulière, Atlantis II devrait séduire un très large public. En revanche, la difficulté de certaines énigmes peut parfois poser quelques problèmes au joueur, d'où l'utilité de ce guide.

SAUVEGARDE

Pour installer les sauvegardes d'Atlantis II qui se trouvent sur le CD-ROM de PC Soluces, copiez tous les fichiers de notre répertoire dans le dossier Save d'Atlantis II. Dans le cas d'une installation par défaut, le chemin d'accès est : c:\Program Files\Cryo Interactive Entertainment\Atlantis II\save. Elles vous permettront d'accéder directement aux différents mondes d'Atlantis II.

L'apparition de l'étoile Supernova du Crabe a éveillé la moitié claire de la force qui s'opposait à sa jumelle dans le premier volet d'Atlantis. Ten, l'un des descendants de Seth, est porteur de cette moitié claire qui le pousse vers sa destinée. Il sera guidé dans son périple par un Chaman tibétain et découvrira peu à peu ce qu'on attend de lui. Sous peine de voir triompher le chaos, de quêtes en voyages célestes, Ten repoussera, jusqu'à l'affrontement final, la moitié obscure de la force. Comme quoi il n'y a pas que dans Star Wars que le côté obscur de la force sévit...

Patience, réflexion et curiosité sont les qualités indispensables à avoir pour se plonger dans le monde fantastique des Atlantes. Lieux mythiques, personnages mystérieux et énigmes plus ou moins difficiles sont au programme, le tout avec un réalisme impressionnant et une liberté de mouvement totale. Les décors traversés devront être examinés soigneusement et chaque personnage rencontré devra être questionné afin d'en apprendre le plus possible sur les différentes énigmes qu'il faudra résoudre. Atlantis II n'étant pas un jeu linéaire, il existe plusieurs cheminements pour arriver jusqu'à l'aboutissement final. Ten va devoir explorer la Chine, l'Irlande et le Yucatan afin d'en ramener des pierres triangulaires qui lui permettront d'atteindre Shambhala, le terme de son voyage.

Tout commence au Tibet

C'est ici que commence le jeu, au beau milieu des montagnes tibétaines, dans le froid et la neige. Après quelques instants de marche, Ten arrive au bateau du Chaman, véritable point de départ de l'aventure et seul lien avec le premier volet d'Atlantis. Une fois sur le pont, descendez par l'escalier à la recherche des **trois premières pierres triangulaires** qui vous permettront de commencer vos voyages. La première pierre se trouve juste au bas de l'escalier, sur le tonneau. Les deux autres se trouvent dans la cabine du Chaman, sous le bureau et à droite du cercle du Mandala. Parlez ensuite au Chaman pour en apprendre plus sur vous et sur les pierres. Pour voyager, il faut poser les pierres à différents endroits du Mandala (impossible de se tromper, chaque pierre ayant un emplacement prédéfini) et ensuite cliquer dessus, chacune des pierres vous envoyant dans un monde différent :

- **la pierre récupérée sur le tonneau permet d'aller au Yucatan,**
- **la pierre trouvée sous le bureau permet d'aller en Irlande,**
- **la pierre à droite du Mandala permet d'aller en Chine.**

Dans chaque monde, Ten va prendre les traits d'un personnage différent, avec ses objets propres, et il devra toujours revenir au bateau du Chaman pour repartir vers une autre destination. Peu importe l'ordre dans lequel vous explorerez ces différents pays, pour notre part, nous allons les traiter par ordre de difficulté, en commençant par le plus facile, c'est-à-dire l'Irlande. Pour cela, cliquez sur la pierre se trouvant au bas du Mandala.

L'Irlande

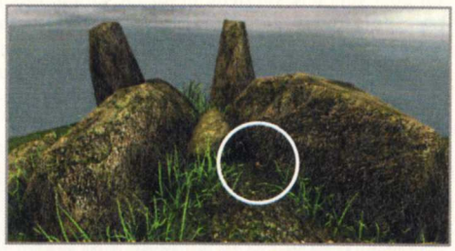
SAUVEGARDE **Atloo_01.sav**

Vous voici dans le rôle d'un moine, sur une petite île irlandaise. L'aventure commence dans une petite chapelle, en présence d'un vieux moine nommé Liam. Parlez avec lui jusqu'à ce qu'il vous demande d'aller prendre des nouvelles d'un autre moine nommé Finbar. Sortez alors de la chapelle et suivez la petite route vers le portail, vous trouverez alors Finbar sur la gauche, derrière le petit muret. Parlez-lui, et vous constaterez qu'il est un peu, comment dire... dérangé. Retournez ensuite à la chapelle pour en informer Liam. Il se montrera alors beaucoup plus coopératif et répondra à vos différentes questions. Vous allez devoir, pour commencer, rechercher **5 morceaux de crâne** disséminés sur l'île.

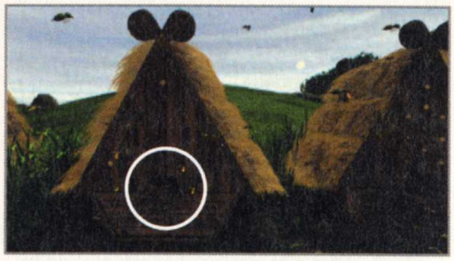
- Le premier se trouve dans la chapelle sur l'étagère située à côté de la grande tapisserie murale.
- Pour le second, allez récupérer la fourche qui se trouve dans le potager. Pour accéder à celui-ci, suivez la route se trouvant derrière Finbar, il est légèrement sur la gauche. Revenez alors vers la chapelle, derrière le puits, et montez à l'échelle sur le toit. Par le trou, vous apercevrez un morceau de crâne que vous n'aurez qu'à faire tomber avec la fourche avant d'aller le récupérer par terre, dans la chapelle.

La fourche permet de faire tomber le morceau de crâne se trouvant sur le haut d'un meuble dans la chapelle.

- Pendant que vous êtes sur le chemin derrière Finbar, continuez un peu plus loin jusqu'au troupeau de moutons. Le fragment de crâne se trouve dans un renfoncement, près des pierres.



-Le quatrième morceau de crâne se trouve dans une ruche. Pour y accéder, suivez la route partant tout droit en sortant de la chapelle.



- Le dernier morceau s'obtient en deux temps. Commencez par déloger le renard que vous trouverez à droite du petit chemin, derrière les ruches. Pour cela, restez devant lui sans bouger et il quittera sa tanière. Retournez ensuite près du puits, à côté de la chapelle ; vous trouverez le morceau de crâne près de la poule qui picore.

Avec les cinq morceaux de crâne, allez dans la grotte qui se trouve à côté des ruches. Au fond, vous découvrirez un crâne brisé que vous devrez reconstituer avec les cinq morceaux trouvés. Le crâne se transforme alors et reprend vie, mais ne peut pas parler.

Retournez près du puits et fouillez les petites baraques à la recherche d'**un vase**. Retournez ensuite à la chapelle dans la première pièce en entrant où vous trouverez une fontaine. Remplissez le vase et retournez dans la pièce où se trouve le vieux moine. Approchez-vous du livre qui se trouve à droite et prenez **le crayon** se trouvant sur l'écritoire, juste au-dessus du livre.

Approchez-vous encore plus du livre et utilisez le crayon sur celui-ci ce qui aura pour effet de vous envoyer dans **le monde du livre**. Parlez à tous les personnages et vous découvrirez que le roi Nuada a perdu son épée et sa main. Vous allez devoir les retrouver, sachant qu'elles sont dissimulées dans une tour de verre. Pour sortir du monde du livre, examinez le mur se trouvant à côté du monstre. Vous y verrez une inscription " exit " sur laquelle il suffit de cliquer pour se retrouver dans la chapelle. Prendre la direction du puits pour parler avec le vieux moine. Il vous remettra une clé qui ouvre le petit coffre se trouvant par terre, sur la droite. À l'intérieur, vous trouverez un couteau et une carte.

Allez ensuite observer les inscriptions se trouvant sur le mur, derrière la chapelle, et celles qui se trouvent sur l'une des grandes pierres à droite du Tumulus et de la grotte au crâne. Ensuite, retournez dans la grotte et donnez de l'eau à la tête. Posez-lui toutes les questions possibles et donnez-lui le couteau afin qu'il le rende magique. Il vous permettra de résoudre l'énigme des arbres, sur le mur derrière la chapelle.

L'énigme des Arbres

Sur le mur extérieur de la chapelle se trouvent des inscriptions : une spirale et un grand trait vertical avec plusieurs petits traits horizontaux. Utilisez le couteau rendu magique par la tête dans la grotte pour modifier les inscriptions du mur, au niveau du trait vertical. En cliquant sur le mur, enlevez d'abord tous les traits. Faites ensuite apparaître deux traits en haut à gauche du trait vertical. Au milieu, faites apparaître cinq traits penchés et cliquez ensuite avec le couteau sur la spirale se trouvant en bas à droite du mur. Une trappe secrète s'ouvre dans laquelle vous récupérerez un bâton.

Une fois le bâton récupéré, allez à côté de la grotte, face à la grande pierre où se trouve le cheval gravé. Frappez avec le bâton ce qui aura pour effet de faire sortir **le cheval de la pierre**. Celui-ci se sauve et part faire le tour de la grotte pour revenir s'incruster dans la pierre si vous ne faites rien. Avant qu'il ne revienne, prenez la direction des ruches pour aller à sa rencontre. Laissez-le s'approcher et attrapez-le. Allez ensuite au bord de l'eau près des ruches, sur la plage aux roseaux. Utilisez alors le cheval qui vous permettra de vous déplacer sur l'eau. Il vous conduira sur une petite île où vous rencontrerez un poète perché sur un arbre. Quand vous lui parlez, il imite des chants d'oiseaux. Reconnaissez-les trois fois de suite et il acceptera ensuite de vous parler. Il vous donnera alors une **baguette de sorcier** qui vous permettra de chercher le puits contenant **la tour de verre**. Celui-ci se trouve vers le muret en ruines : plantez le bâton dans le sol et le puits sortira de terre. Plongez alors à l'intérieur, mais vous serez bloqué par un poisson. Ressortez et retournez dans le monde du livre pour parler à Dian Cecht qui se tient près de la statue. Vous apprendrez que la statue n'est autre que sa fille qui a subi une malédiction jetée par une déesse.

Ressortez du livre et allez dans la grotte parler à la tête d'Ailill. Parlez aussi au vieux moine près du puits pour qu'il vous donne la croix de Sainte Brigid. Dans la chapelle, allez près de la tapisserie et placez cette croix dans la direction indiquée par les personnages.

Une déesse apparaît ; parlez-lui afin qu'elle enlève son maléfice de la fille de Dian Cecht. Retournez alors dans le monde des livres discuter avec la fille débarrassée de son maléfice. Pour vous remercier, elle vous indiquera un saumon qui vous permettra de repousser le serpent aquatique bloquant l'entrée du puits. Sortez du monde des livres et dessinez sur l'enluminure avec le crayon afin de faire apparaître le saumon. Retournez sur l'île du poète, plongez dans le puits et affrontez le serpent avec le

saumon. Récupérez alors la tour de verre et retournez dans la chapelle, face au livre. Cliquez sur le roi afin de faire apparaître son épée, prenez-la et retournez dans le monde du livre.

Allez voir Dian Cecht, parlez-lui et posez la tour de verre à ses pieds. Avec **l'épée du roi**, brisez-la et récupérez sa main. Allez voir le roi sur son trône, donnez-lui sa main et son épée avant de revenir à la chapelle puis au Tibet.

La Chine

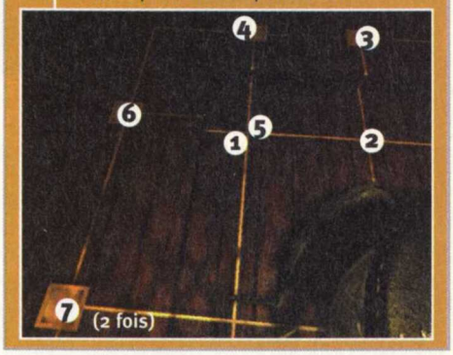
SAUVEGARDE **Atloo_03.sav**

La pierre en haut à gauche du Mandala vous permet d'aller en Chine, dans un monastère. Vous allez devoir aider les moines à se débarrasser de l'ombre bloquant l'entrée du monastère. Pour cela, vous devez retrouver un exorciste tricentenaire disparu au sein du monastère.

Parlez avec le vieux moine dans la cour, puis avec le responsable se trouvant dans le bureau à gauche en entrant dans le bâtiment. Allez voir l'ombre et revenez parler au maître des directions. Il vous dira de le rejoindre dans **la salle de tortures** qui se trouve au fond à droite du monastère. Une fois dans la salle, il vous dira comment trouver la maison de l'exorciste et vous remettra pour cela une statuette de tortue et une pièce avec des signes astrologiques chinois. Placez **la tortue** dans le bassin situé au centre de la pièce et retournez parler au moine. Il vous indiquera alors la direction à suivre pour trouver la maison de l'exorciste.

L'énigme de la salle de tortures

Le sol de la salle de tortures est quadrillé. Vous allez vous déplacer sur ce quadrillage, d'intersection en intersection, en suivant pas à pas les indications du vieux moine. La tortue dans son bassin fait office de boussole sachant qu'elle fait face à la montagne et qu'elle tourne le dos à la plaine. À sa droite se trouve la pagode et à sa gauche la rizière. Placez-vous juste devant la tortue et dites au moine que vous êtes prêt à commencer. Allez à droite, puis encore à droite, trois fois à gauche, une fois à droite, une fois à gauche et deux fois tout droit, ce qui ouvre une porte secrète.



Allez dans cette salle fraîchement découverte. À gauche de la pièce, ouvrez tous les coffres gigognes afin de récupérer la baguette. Traversez la salle et servez-vous de la baguette pour allumer les quatre encens dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le rouge.

Une fois que tout est allumé, vous serez rétréci ce qui vous permettra d'accéder au paysage miniature se trouvant au centre de la pièce. C'est **le monde du dragon**. Allez jusqu'au pont et ramassez la bourse et **les statuettes de jade** puis revenez à votre point de départ. Reprenez votre taille normale et déposez les statuettes à vos pieds, sur le paysage peint, de la manière suivante :

- **le forgeron sur le volcan,**
- **le cuisinier sur la marmite,**
- **la porteuse d'eau sur les rivières,**
- **la paysanne sur les rizières,**
- **le bûcheron sur la forêt,**
- **et enfin la bourse au centre, à l'emplacement sans dessin.**

Rétrécissez à nouveau et parlez aux différents personnages. Utilisez l'argent de la bourse pour acheter les disques qu'ils possèdent. Ils vont vous permettre d'actionner le mécanisme commandant les mouvements du pont dans le monde du dragon. Lorsque vous avez les cinq disques, retournez dans le monde du dragon, à l'endroit où vous avez récupéré les statuettes et la bourse afin d'actionner le pont.

L'énigme du pont

Le mécanisme du pont s'actionne en deux temps. Pour cela, vous allez devoir placer les cinq disques dans un ordre bien précis : l'ordre de la création puis l'ordre de la destruction. L'ordre de la création permet de descendre le pont à moitié, l'ordre de la destruction de le descendre entièrement.

L'ordre de la création.

L'ordre de la destruction.

Lorsque le pont est entièrement descendu, traversez-le jusqu'à **la grande porte dorée**. Orientez la flèche du chasseur vers lui puis passez la porte. Entrez alors dans le grand dragon et mettez-vous face au **puzzle des nuages**, à gauche de l'entrée. Cliquez sur le dragon du puzzle puis sur les deux nuages en respectant la séquence suivante : gauche, droit, droit, gauche et droit. Vous pouvez alors récupérer la bille, en bas à droite.

Allez dans la pièce à côté et placez la bille dans le logement doré situé à gauche en entrant, ce qui aura pour effet de mettre en marche le dragon pour qu'il vous conduise sur une autre île. Sortez du dragon, allez jusqu'à la maison et frappez trois fois à la porte pour faire apparaître l'immortel derrière vous. Parlez avec lui, il vous demandera de récupérer un champignon et vous ouvrira une porte pour aller en enfer, sur le côté droit de la maison. Une fois la porte franchie, parler avec le gardien du labyrinthe pour qu'il vous remette **un formulaire**. Allez au fond du labyrinthe rencontrer la femme renarde que vous avez sauvé de la flèche du chasseur sur la porte dorée. Pour vous remercier, elle vous remettra un éventail sur lequel se trouvent trois tampons.

Allez faire tamponner votre formulaire par les démons fonctionnaires du labyrinthe en respectant bien les tampons, la couleur et l'ordre de ces derniers. À chaque démon correspond un tampon :

- **Doberman : tête de dragon rouge**
- **Souris : tête de cheval rouge**
- **Cheval : tête de tigre bleue**
- **Lapin : cheval bleu**
- **Chèvre : tigre rouge**
- **Cochon : dragon bleu.**

Certains démons comme le cheval se trouvent au plafond. Dans ce cas, un escalier est situé à côté d'eux qui vous permet de marcher au plafond et de faire tamponner le formulaire. Une fois la feuille complète, retournez à l'entrée du labyrinthe voir le gardien. En échange du formulaire, il vous remettra **le champignon**. Sortez du labyrinthe et donnez le champignon à l'immortel ; il vous remettra une lanterne qui vous permettra de terrasser l'ombre bloquant l'entrée du monastère. Revenez en sens inverse jusqu'à la salle de torture, sortez du monastère et détruisez l'ombre avant de revenir au Tibet.

Le Yucatan

SAUVEGARDE **Atloo_06.sav**

La pierre en bas à gauche du Mandala vous permet d'aller au Yucatan, dans la peau d'un indien. Lorsque vous vous trouvez face à la fausse, allez au sommet de la pyramide de droite, la pyramide de Tezcatlipoca. Au pied de la statue, récupérez **le pied en obsidienne** puis descendez dans la pyramide, par le petit escalier.

Parlez au garde qui bloque l'accès aux étages inférieurs. Il ne vous laissera pas descendre tant que vous n'aurez pas résolu le premier puzzle se trouvant non loin de là. Vous allez devoir utiliser la même notation que les Mayas et représenter le chiffre 9.

Le garde vous laisse alors descendre au second niveau. Là encore, un garde bloque le passage. Représentez le chiffre 81 sur le puzzle et il vous laissera descendre au troisième et dernier niveau. Allez au fond du couloir et appuyez sur le bouton placé sur le mur de gauche pour ouvrir la porte donnant accès à la salle. Vous allez devoir récupérer **le pied en obsidienne** situé dans la gueule de la statue du crocodile. Pour ce faire, représentez le chiffre 6561 sur le puzzle placé juste devant la statue. Prenez alors le pied en obsidienne et placez-le sur le mur de gauche, avec celui que vous avez récupéré plus tôt, dans les deux logements prévus à cet effet. Cela a pour effet d'ouvrir un passage, récupérez les deux pieds en obsidienne et empruntez le passage qui vous fera sortir de la pyramide. Allez maintenant dans la seconde pyramide, la pyramide de Quetzalcoatl. Parlez à tous les personnages et récupérez chez la prêtresse **un bandage** que vous remettrez au roi qui se trouve dans la salle adjacente. Il le tachera de son sang. Parlez avec tout le monde et sortez de la salle du trône. En sortant, le conseiller du roi vous remettra le bandage que vous donnerez à la prêtresse.

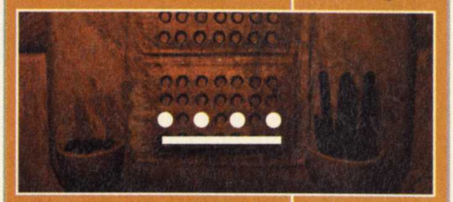
Parlez avec elle jusqu'à ce qu'elle vous propose d'aller dans **le monde des morts** et acceptez. Vous êtes alors transporté dans la forêt Xibalba et vous êtes accueilli par le dieu chauve-souris. Parlez avec lui et allez faire le puzzle de la pirogue, seul moyen pour vous d'explorer la région. Le puzzle se trouve au sol, à gauche du dieu chauve-souris.

SAUVEGARDE **Atloo_07.sav**

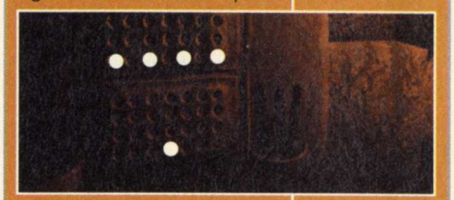
Les énigmes des chiffres Mayas

Dans la pyramide de Tezcatlipoca, vous allez devoir résoudre trois puzzles de plus en plus complexes où l'on vous demande de représenter des chiffres à la façon des Mayas.

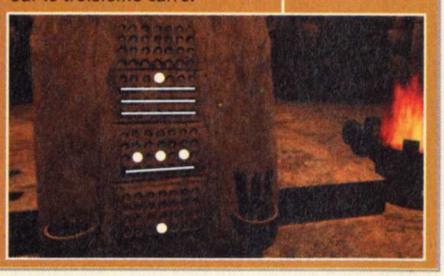
Sur le premier, vous allez devoir représenter le chiffre 9. Pour cela, placez une barre sur la dernière ligne et quatre billes sur l'avant-dernière ligne.



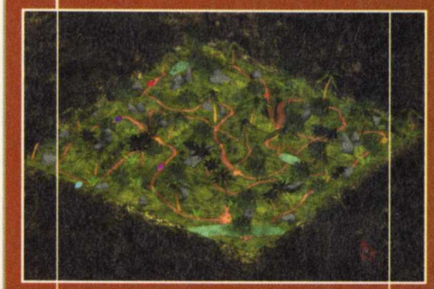
Pour le second puzzle, c'est le chiffre 81 que vous allez devoir représenter. Placez une bille sur la dernière ligne et quatre billes sur la première ligne du second carré en partant du bas.



Enfin, pour le dernier puzzle, vous allez devoir inscrire le chiffre 6561 (soit 812 ou 81x81). Pour cela, placez une bille sur la dernière ligne du carré du bas, une barre et trois billes sur le second carré en partant du bas, trois barres et une bille sur le troisième carré.



Le puzzle de la pirogue



Résolvez ce puzzle et vous aurez accès à la pirogue qui vous permettra de vous déplacer sur la rivière, de clairière en clairière. Vous allez devoir positionner neuf pièces carrées les unes par rapport aux autres afin de reconstituer un chemin que devra parcourir dans sa totalité un petit personnage ramassant sept pastilles de couleur. Mis à part la pièce en bas du puzzle (le point de départ et d'arrivée du personnage), toutes les autres pièces du puzzle peuvent être déplacées à la souris. Il est également possible de les tourner sur elles-mêmes à l'aide du bouton droit de la souris, jusqu'à l'obtention d'un chemin continu entre les différentes pièces du puzzle.

Reproduire la constellation de la Grande Ourse fera apparaître la double statue des rois jaguar et serpent à plume.

Une fois le puzzle résolu, allez au bord de la rivière et embarquez sur la pirogue. Vous allez devoir explorer trois clairières : celle des statues du dieu jaguar et du dieu serpent à plume, celle du dieu grenouille et celle des araignées. Commencez par la clairière du dieu jaguar et du dieu serpent à plume, car c'est la plus proche du point de départ. Prenez la rivière sur la gauche et débarquez à droite dès que possible. Explorez la clairière en ramassant toutes **les étoiles** que vous trouverez au sol. Il doit y en avoir **sept au total**. Lorsque vous les aurez toutes, allez à l'endroit où se trouvent une stèle et un autel en pierre. Placez les étoiles sur l'autel en représentant la constellation de la Grande Ourse.

Mettez ensuite un pied en obsidienne au bas de la stèle pour faire apparaître la statue du dieu jaguar et du dieu serpent à plume. C'est le dieu jaguar qui vous fait face et, pour que vous puissiez communiquer, vous devez lui donner l'autre pied en obsidienne. Il pivotera alors pour vous laisser parler au dieu serpent à plume.

Ce dernier vous remettra **une plume** et vous pourrez alors retourner à la pirogue à la

recherche **de la clairière aux araignées**. Vous allez devoir récupérer un insecte au milieu d'une toile, sans vous faire attraper par l'araignée. Montez dans la toile par l'arbre de droite et aidez-vous du trou dans la trame de la toile pour déjouer la surveillance de l'araignée. Lorsque vous avez l'insecte, reprenez la pirogue et allez voir le dieu grenouille pour lui offrir l'insecte. Retournez dans la clairière aux araignées, cette fois elles sont deux, toujours pour récupérer un insecte. Rentrez sur la toile par l'arbre de gauche et aidez-vous toujours du trou pour accéder au centre de la toile. Rapportez ce nouvel insecte au dieu grenouille et parlez avec lui avant de retourner une dernière fois à la clairière des araignées. Cette fois, vous allez devoir affronter la déesse araignée qui se déplace de deux cases lorsque vous ne vous déplacez que d'une seule. Rentrez par l'arbre de droite et posez tout de suite la plume sur le bord de la toile, à côté du trou. Passez par-dessus et contournez le trou pendant que l'araignée est bloquée par la plume.

Prenez l'épée et frappez la déesse araignée lorsqu'elle s'approche de vous. Emparez-vous alors des crânes et sautez hors de la toile. Apportez-les à la statue du dieu serpent à plumes qui vous donnera en échange un bol de chulel. Retournez ensuite voir le dieu chauve-souris qui vous ramènera dans le monde des vivants. Donnez **le bol de chulel** pour sauver le roi et pour revenir au Tibet.

Shambala

SAUVEGARDE **Atloo_14.sav**

Pour accéder à Shambala, vous allez devoir placer les trois pierres triangulaires ramenées de vos différentes quêtes sur le Mandala du Chaman tibétain. **Retenez bien l'ordre** dans lequel vous allez les placer sur le Mandala, car vous en aurez besoin plus tard. Il vous faut encore transformer votre boule de verre en cristal et, pour ce faire, vous devez avoir effectué **quatre voyages cosmiques** à partir du Tibet, de l'Irlande, de la Chine et du Yucatan. Placez le cristal au milieu du Mandala, cliquez dessus et vous voilà dans le monde de Shambala. Vous arrivez au milieu de **grands voiles rouges** avec, pour chacun, les signes que l'on pouvait trouver sur les différentes pierres triangulaires du Mandala. Il suffit de cliquer sur ces symboles dans l'ordre où vous avez posé les pierres pour être aspiré vers le jardin de Rhéa. Une fois dans le jardin, allez parler à la reine, puis descendez du jardin de Rhéa pour retracer votre voyage initiatique. Vous vous retrouvez alors dans un temple du Yucatan, à la première étape du labyrinthe annulaire. Parcourez les différents décors en ramassant tous les objets possibles, et surtout **l'étoile** que vous trouverez en Chine, devant la maison de l'immortel. Continuez l'exploration jusqu'à arriver en Irlande, devant le livre. Utilisez alors l'étoile en cliquant par la fenêtre de la chapelle, à droite du livre. Vous vous retrouvez alors dans les fonds marins de l'Atlantide engloutie, où vous devez **retrouver le cristal** du vaisseau abandonné. Présentez-vous alors devant le grand poulpe et affrontez-le avec le cristal, en éliminant un par un chacun des tentacules qui se préparent à frapper. Le poulpe représente l'obscur. Une fois qu'il est mis hors d'état de nuire, retrouvez le vaisseau abandonné, placez-y votre cristal sur la plaque et effectuez votre dernier voyage jusqu'à la nébuleuse rouge.

Sylvain Cachard

Pour voyager d'un monde à l'autre

Atlantis II n'étant pas un jeu linéaire, il est tout à fait possible de résoudre les énigmes dans un ordre différent. Et, si vous vous apercevez que vous avez oublié une phase de jeu, rien ne vous empêche de revenir dans un monde déjà visité en utilisant les pierres du Mandala, sur le bateau du Chaman. En revanche, pour revenir au Tibet, chaque monde dispose de son propre mécanisme. En Irlande, vous devrez vous approcher de la fontaine murale située dans la première pièce de la chapelle et cliquer dessus. En Chine, faites sonner le gong situé dans la cour du monastère avec le marteau qui est posé juste à côté de lui. Enfin, au Yucatan, montez au sommet de la pyramide de Tezcatlipoca (celle de droite lorsque vous êtes face à la fausse), jusqu'au feu brûlant au sommet.

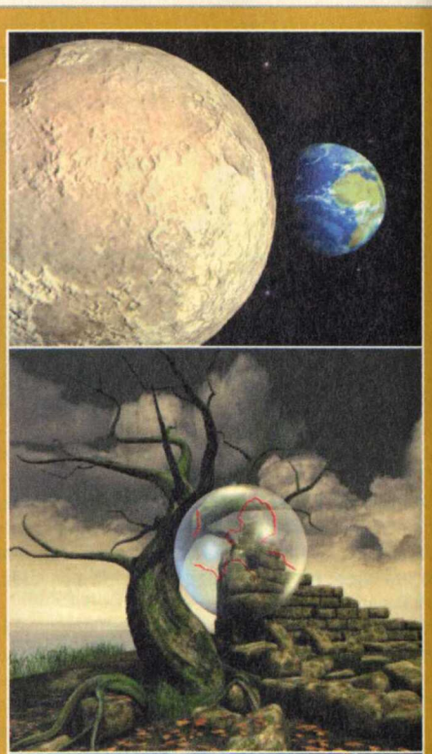
Les 4 voyages cosmiques

Afin de pouvoir transformer la boule en cristal, et donc prendre la direction de Shambala, vous allez devoir effectuer quatre voyages cosmiques, un par pays traversé. En observant la boule, vous remarquerez qu'elle renferme des traits différents selon les pays. Vous allez devoir trouver l'endroit où ces différents traits correspondent aux traits du paysage, ce qui vous permettra de faire un voyage cosmique jusqu'à la lune et retour.

Au Tibet, il suffit de remonter sur le pont du bateau et de se retourner. Utilisez alors la boule sur l'avant du bateau, en faisant correspondre les lignes de la boule avec les dessins du paysage. Lorsque c'est bon, les lignes deviennent rouges et il suffit alors de cliquer pour faire le voyage cosmique.En Irlande, c'est sur l'île du poète qu'il faut aller, face à l'arbre se trouvant sur le côte gauche de l'île lorsque l'on arrive, à côté du muret et du puits.

En Chine, retournez dans le paysage miniature, traversez le pont et arrêtez-vous devant la porte dorée mettant en scène le chasseur et la renarde. Tournez-vous sur la gauche et utilisez la boule.

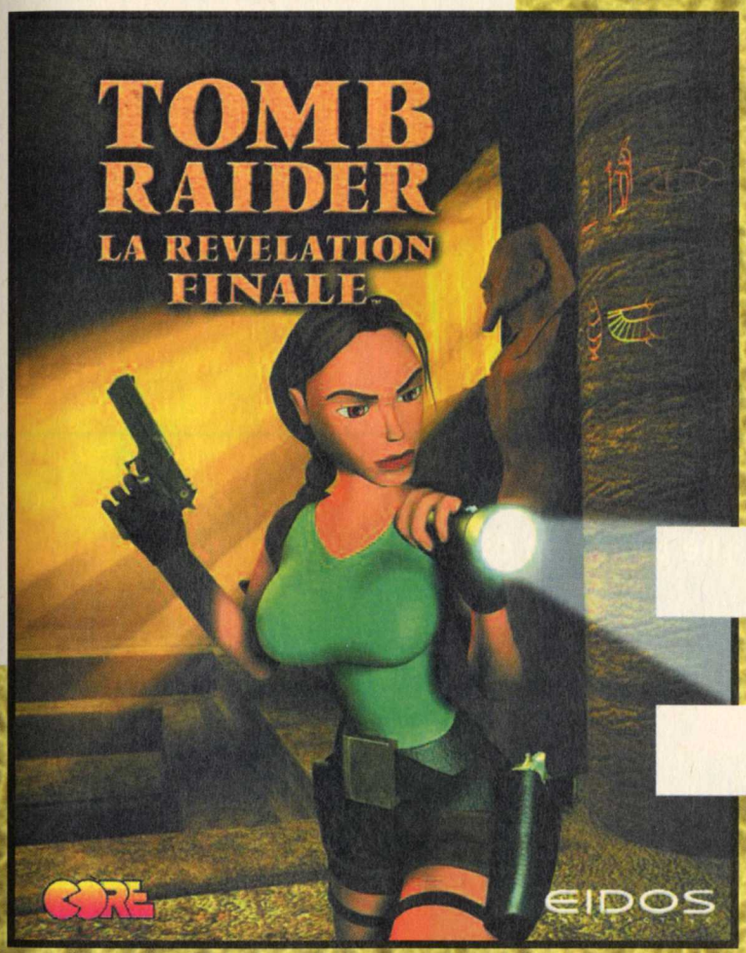
Enfin, au Yucatan, prenez place en bas de la pyramide du roi (celle de gauche en arrivant), face à l'escalier donnant sur le petit bâtiment. Regardez en direction de l'autre temple et utilisez la boule.



Offre exceptionnelle

Tomb Raider :

La révélation finale



pour PC CD-ROM **369 F**

+ 6 numéros de PC SOLUCES 234 F

~~603 F~~

= 369 F*

Soit 234 F d'économie, les 6 prochains numéros de PC SOLUCES GRATUITS !

Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de prolongement de leur abonnement dans le cadre de cette offre spéciale. Leur abonnement sera donc rallongé automatiquement de 6 mois (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition reçue avec le magazine.)

*** Hors frais d'expédition du jeu, soit 30 F. • Vous pouvez acquérir séparément Tomb Raider : La révélation finale au prix de 369 F + 30 F de frais d'expédition. Offre valable jusqu'au 31/12/1999, dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement.**

❑ Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 6 mois (6 N°S), je recevrai 6 numéros de PC SOLUCES et en cadeau le jeu Tomb Raider : La révélation finale pour PC CD-ROM pour 399 F (369 F + 30 F de frais d'expédition pour le jeu). Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

EMAIL :

VOTRE NUMÉRO D'ABONNÉ, SI VOUS ÊTES DÉJÀ ABONNÉ :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Age of Empires II

L'âge des Rois

Éditeur : Microsoft
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Novembre 1999
Config. mini : P233, 32 Mo

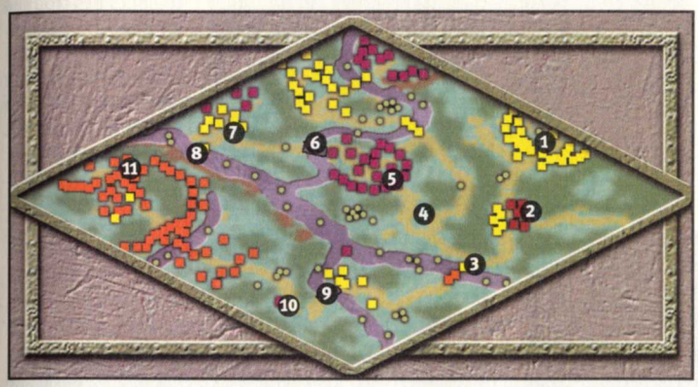
VOICI UN JEU qui frise la perfection : à la fois magnifique et passionnant, innovant et parfaitement conçu, il séduira aussi bien le grand public que le "Hard-core Gamer". Microsoft ne nous avait pas habitués à tant de qualité mais là on ne peut rien dire, juste rester en extase....

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD PC Soluces une sauvegarde qui vous donnera accès à toutes les missions de toutes les campagnes. Décompressez le fichier "AOESAVE.ZIP" dans le répertoire où vous avez installé le jeu Age Of Empires II. Ces sauvegardes ont été testées avec une installation du jeu anglais par défaut.

Campagne 1 : Jeanne d'Arc

Mission 1



Dans cette mission, vous n'avez pas de base, alors il va falloir avancer prudemment avec vos troupes et surtout protéger Jeanne d'Arc. Sélectionnez-la **(1)** ainsi que les deux Chevaliers. Faites l'inspection avec Jeanne des troupes dans le camp : l'infanterie et les Arbalétriers se joindront à elle (ils la rejoignent parfois au moment où elle sort du camp). Sortez du camp et dirigez-vous vers le sud en laissant les loups tranquilles (sauf s'ils vous attaquent). Vous voyez un affrontement **(2)** : n'intervenez pas et gardez au contraire vos distances. Après le départ des Anglais, continuez vers le sud jusqu'au pont détruit **(3)** puis suivez la route qui part à l'ouest. Tuez le petit groupe de soldats **(4)** et continuez vers l'ouest jusqu'à la ville. Détruisez la porte **(5)** en tuant cependant en priorité les soldats qui sortiront de la ville. Entrez dans la ville et prenez le passage à gué à l'ouest **(6)**. Suivez la route vers l'ouest et évitez le village **(7)** en longeant le fleuve pour aller directement au Port **(8)** afin d'embarquer dans les navires de transport. Naviguez rapidement vers le sud et débarquez près du gué **(9)** où des renforts vous attendent (Jeanne les ralliera en s'approchant). Éliminez le groupe de soldats au sud **(10)** puis montez vers l'ouest pour atteindre Chinons et amenez Jeanne jusqu'au drapeau près du Fort **(11)** pour terminer la mission.

Jeanne n'est pas encore célèbre et chevalier.

Mission 2

Vous commencez au sud **(1)** avec un petit groupe. Suivez la route vers l'ouest et détruisez le groupe de soldats qui vous attend **(2)**. Vous pouvez revenir près de l'église à côté de la ville **(3)** pour être soigné après ce combat. Suivez ensuite la route vers l'ouest jusqu'à Blois où vous obtenez des renforts **(4)**. Sélectionnez tous vos soldats pour en faire un seul groupe et faites un second groupe pour les Chariots. Sortez de la ville par la porte nord-est et dirigez vos hommes jusqu'au Port **(5)**. Utilisez les navires de transport pour amener vos deux groupes sur l'autre rive **(6)**. Amenez ensuite Jeanne, ses troupes et les Chariots jusqu'au drapeau dans la ville d'Orléans **(7)** pour en prendre le contrôle et avoir assez de ressources pour commencer à vous développer. Vous devez absolument faire des Béliers afin de détruire le Fort au nord **(8)** car, dès que ce Château tombe, vous gagnez automatiquement. Le but est de survivre jusqu'à ce que vous ayez de quoi lancer un assaut car l'ennemi fera de nombreux raids

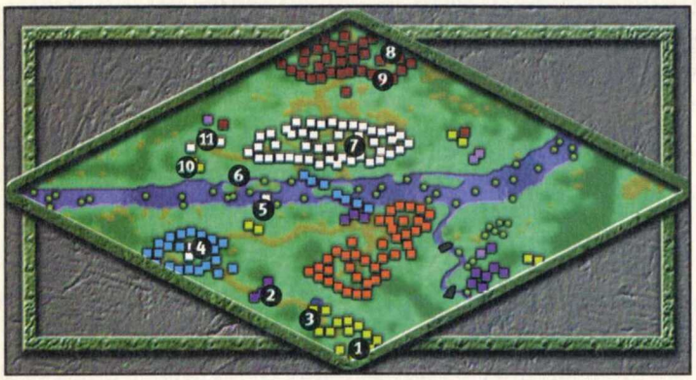
Conseils de jeu

- **L'exploitation des ressources** est la clé de la victoire. Ne faites pas seulement quelques Paysans, mais un grand nombre (au moins une quinzaine) pour exploiter les diverses ressources. Cela vous permettra de monter une armée rapidement et de l'améliorer.
- **Utilisez le Marché** fréquemment mais à bon escient car les prix fluctuent en fonction de vos achats et ventes.
- **Utilisez les machines de siège** pour détruire les bâtiments. Elles sont bien plus efficaces que les troupes régulières.
- **Les Moines** constituent l'unité la plus puissante du jeu : non seulement ils soigneront vos unités gratuitement (d'où une grosse économie de ressources) mais en outre ils pourront convertir les troupes ennemies et, ainsi, agrandir votre armée au-delà de la limite de soixante-quinze unités.
- **Ne jouez pas sur la défensive** en construisant beaucoup de Tours et autres Murs. Vous vous mettrez en situation difficile. Dans la plupart des missions, c'est l'attaque qui vous donnera plus vite la victoire.
- **Méfiez-vous des Catapultes** : un joueur inexpérimenté perdra de nombreuses troupes par leur faute (leurs tirs touchent aussi vos unités). C'est donc une unité que je vous déconseille assez fortement, sauf dans quelques cas bien précis.
- **Ne laissez jamais** vos villes sans défense : lorsque vous partez à l'attaque, il faut laisser des troupes en défense.
- **Lorsque l'ennemi attaque**, faites rappeler vos Paysans dans l'Hôtel de Ville : c'est souvent un bon moyen de briser un assaut, sauf si l'ennemi utilise des machines de siège.
- **Pour réagir plus rapidement**, faites des groupes de soldats en utilisant les raccourcis clavier. Ne mélangez pas des troupes différentes dans un même groupe (cavalerie avec infanterie par exemple) car cela pénalisera le déplacement de tout le groupe (qui se déplace toujours à la vitesse de l'unité la plus lente).
- **Utilisez le relief** pour prendre l'avantage : les déplacements de l'ennemi qui viendra à l'assaut seront plus lents.

Les Cheat Codes

Pendant le jeu, appuyez sur la touche **"Entrée"** et tapez l'un des codes suivants dans la fenêtre de dialogue (tapez les codes en minuscules), puis réappuyez sur la touche **"Entrée"**.Si vous tapez mal le code, il sera au contraire affiché à l'écran comme un simple message et il y aura un petit bruit.

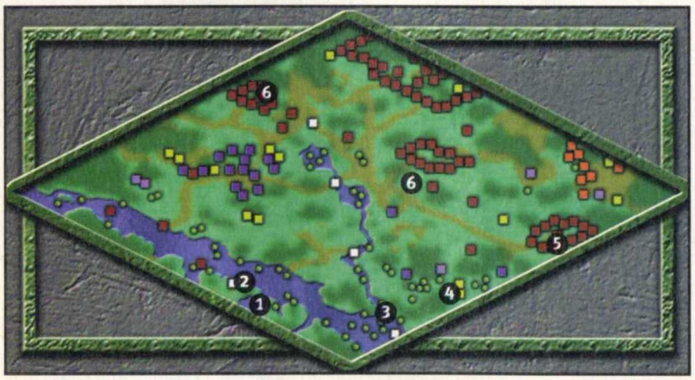
rock on : donne 1000 en pierre.
robin hood : donne 1000 en or.
lumberjack : donne 1000 en bois.
cheese steak jimmy's : donne 1000 en nourriture.
marco : affiche la carte.
polo : enlève le brouillard de guerre.
aegis : production/construction immédiate.
natural wonders : contrôle des animaux.
resign : défaite automatique.
wimpywmpywimpy : vous vous détruisez.
i love the monkey head : vous donne l'unité VDML (il faut avoir un Hôtel de ville). Cette unité est une sorte de Paysan mais assez étrange.
how do you turn this on : vous donne l'unité voiture Cobra (il faut avoir un Hôtel de Ville) qui correspond à une super auto-mitrailleuse.
torpedox : détruit le joueur (vous êtes normalement le joueur 1).
to smithereens : vous donne l'unité saboteur (il faut avoir un Hôtel de Ville)
black death : détruit tous les ennemis.
i r winner : victoire automatique.



sur Orléans (il faut absolument protéger la Cathédrale). Vous devez donc être vigilant afin d'empêcher les murailles d'être percées. Pour cela, utilisez vos Archers (améliorés en Arbalétriers) pour tuer les assiégeants de l'autre côté des remparts et faites sortir un ou deux Chevaliers pour détruire les Catapultes et les Béliers qui s'approcheront. Vous pouvez utiliser les Fermes à l'ouest hors de la ville **(10)** ainsi que le filon d'or à côté. Pendant ce temps, recherchez toutes les améliorations dans la Forge afin de rendre vos troupes plus puissantes. Avec une dizaine d'Archers, autant de Chevaliers (laissez Jeanne en ville), cinq ou six Moines et quatre Béliers, partez à l'assaut du Fort **(8)**. Pour cela, il faut choisir la route la plus directe, c'est-à-dire percer les remparts au sud du Fort **(9)** avec vos Béliers pendant que les Arbalétriers et les Chevaliers défendent la position et tandis que les Moines soignent tout le monde. Envoyez ensuite vos Béliers détruire le Fort et voilà !

Aucun château ne résiste bien longtemps aux Béliers.

Mission 3



Sélectionnez vos troupes au sud **(1)** et faites-les embarquer dans les navires de transport **(2)** un peu au nord-ouest. Suivez le fleuve vers le sud et débarquez sur l'autre rive **(3)** pour vous installer sur le site **(4)** à l'écart de l'ennemi où se trouvent toutes les ressources nécessaires. Développez votre ville en faisant une vingtaine de Paysans pour exploiter les diverses ressources et en faisant toutes les recherches pour améliorer vos troupes (c'est indispensable car l'ennemi dispose d'une technologie supérieure et il vaut mieux limiter les dégâts). Construisez quatre ou cinq Béliers et, avec un groupe d'une quinzaine de Chevaliers, autant d'Archers et sept ou huit Moines, partez à l'assaut du Fort au nord-est **(5)**. Attention, laissez un groupe constitué d'à peu près six ou sept Chevaliers et trois ou quatre Moines pour défendre votre village car les raids vont commencer.

Dès l'attaque du premier Fort, la riposte sera immédiate car Sir John Fastlof chargera avec ses Chevaliers : convertissez immédiatement Sir Fastlof grâce à vos Moines (Fastolf est un héros puissant qui sera utile comme La Hire) et tuez le reste de ses troupes en laissant bien vos Moines soigner vos troupes pendant le combat (pour cela vous devez éviter de déplacer vos Moines et laisser l'ennemi venir au contact).

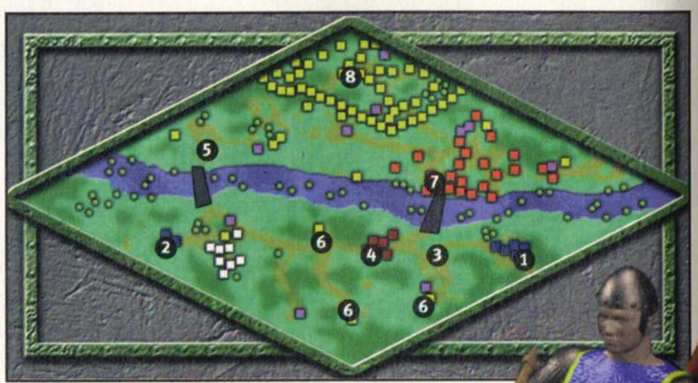
Continuez à vous développer en exploitant les filons d'or au nord-est quand le besoin s'en fera sentir. Utilisez systématiquement vos Moines pour convertir les Cavaliers ennemis à chaque occasion : ce type d'unité est plus puissant que vos simples Chevaliers et cela vous permettra, en plus, de dépasser la limite de soixante-quinze unités. Refaites un groupe identique à celui qui a servi à l'assaut du premier Fort et partez détruire les deux autres Forts **(6)** afin de gagner la partie. La difficulté de cette mission vient du fait que l'ennemi a des troupes plus puissantes et qu'il lancera des raids fréquents sur votre ville, alors, convertissez les assiégeants et laissez toujours des troupes en défense. Un dernier mot : Jeanne d'Arc est puissante mais évitez de trop l'exposer car sa mort signifie la défaite.

La production de masse est l'un des chemins de la victoire.

Mission 4

Vous commencez avec un petit groupe **(1)** et votre but est de rejoindre le village à l'ouest **(2)** pour le rallier à votre cause. Sélectionnez les Moines pour en faire un groupe et faites-en un autre avec le reste des troupes. Avancez vers l'ouest un peu **(3)** puis envoyez un Scout en reconnaissance jusqu'au camp anglais **(4)** et faites-le revenir : il sera poursuivi par quelques ennemis : le reste de vos troupes les attendra de pied ferme et vous pourrez même convertir quelques ennemis si vous êtes assez rapide. En recommençant cette technique du "leurre" plusieurs fois, vous finirez par éliminer rapidement ce petit camp anglais **(4)**. Dirigez-vous alors vers la ville **(2)** pour la contrôler. Faites des villageois pour exploiter les fruits au début tandis que d'autres s'occupent de l'or et du bois. Vous serez attaqué assez vite mais les raids seront faibles. Il n'empêche que vous devez vite faire des Moines et des Chevaliers car les raids seront réguliers (principalement des Scorpions). Vos Moines soigneront vos troupes et seront utiles pour les conversions.

Votre premier objectif est la ville de Châlons au nord **(5)** dont il suffira de raser l'Hôtel de ville pour éliminer cette menace (la ville deviendra neutre automatiquement après la destruction de ce bâtiment). Il faut à la fois construire des Béliers pour y arriver très rapidement et utiliser vos Chevaliers pour les protéger. La ville de Châlons utilise principalement des Scorpions et des Chevaliers pour se défendre : les Scorpions seront l'objectif prioritaire de vos Chevaliers car ces engins peuvent faire des ravages considérables si on les laisse faire.



Après Châlons, vous allez commencer à avoir des problèmes d'or : il y a divers filons au sud **(6)** que vous pourrez exploiter après avoir détruit, grâce à vos Béliers, les Tours qui défendent ces ressources.

La seconde ville à prendre est Troyes au nord-est **(7)** car elle est à peine plus protégée et cela vous permettra d'acquérir de

nouveaux filons d'or. Là encore, vous devez utiliser la combinaison Chevalier/Béliers/Moines pour faire l'assaut et détruire uniquement l'Hôtel de ville pour libérer la ville (c'est-à-dire la rendre neutre).
La dernière ville à libérer est Reims au nord mais l'Hôtel de ville est bien défendu par des remparts, de nombreux Archers et des Chevaliers. Vous ne devez lancer l'assaut de la ville qu'avec de nombreuses troupes (une vingtaine de Chevaliers, au moins autant d'Archers, une dizaine de Moines, des Béliers et des Catapultes). Il faudra détruire les remparts de la ville à distance pour faire sortir l'ennemi de la ville et le tuer avec vos troupes qui doivent l'attendre. Choisissez une position en hauteur sur une colline pour vous donner l'avantage du terrain. Vos Chevaliers seront utiles pour tuer les Archers ennemis, qui ont tendance à garder leur distance, et les Béliers (ces machines de guerre sont l'objectif prioritaire). Si vous faites soigner régulièrement vos troupes, vous pourrez limiter considérablement les pertes et épuiser les défenses de la ville. En aucun cas, vous ne devez laisser les défenses de la ville se reconstituer : faites des assauts réguliers et amenez des renforts pour remplacer les pertes (surveillez bien vos ressources en or et utilisez le Marché pour en obtenir rapidement si besoin). Lorsque les défenses commencent à faiblir, entrez dans la ville et envoyez tout de suite vos Béliers sur l'Hôtel de ville de Reims afin de le détruire.

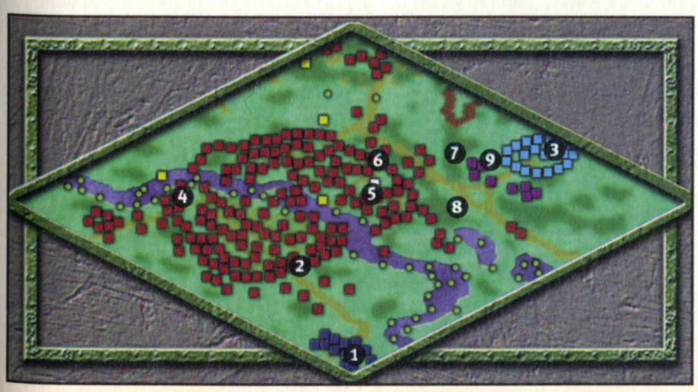
Jeanne apporte le réconfort et l'espoir de la victoire.

Mission 5

Vous allez devoir agir prudemment dans cette mission car vous avez un groupe de départ **(1)** sans Moine et il faudra donc limiter les pertes au maximum en traversant une ville occupée. Faites des groupes en fonction de chaque type d'unité : Chevaliers, Archers... et avancez aux portes de Paris **(2)**. Placez vos troupes en ordre dispersé mais pas trop près des remparts et utilisez les Trébuchets pour détruire les murs afin de faire une brèche. Surveillez les mouvements de l'ennemi : les Onagres vont s'approcher pour se mettre à portée de tir et des troupes vont passer les portes. Envoyez alors vos Chevaliers par la brèche pour détruire rapidement les Onagres et laissez le reste de vos troupes tuer les soldats. Pénétrez dans la ville : la résistance sera faible mais dangereuse à cause des Onagres et des Trébuchets. Votre but n'est pas de raser la ville (bien que cela soit faisable) mais d'amener vivants Jeanne et six paysans à Compiègne **(3)**. Envoyez un Chevalier près des Paysans dans le quartier ouest de la ville **(4)** pour les libérer puis traversez le pont pour rejoindre la partie nord de la ville (combattez énergiquement les troupes à terre mais ne vous occupez pas des navires de guerre). Il y a dans la partie nord de la ville un groupe de soldats qui viendra en renfort **(5)**. Détruisez les remparts et sortez de la ville par le nord **(6)**. Amenez vos troupes aux abords de Compiègne **(7)**. Envoyez alors Jeanne d'Arc et les Paysans (il en faut au moins six de vivants sinon vous avez déjà perdu) se "cacher" dans les bois en face de la ville **(8)**. Lancez alors l'assaut sur les soldats qui gardent l'entrée de Compiègne : si vous avez encore vos Trébuchets et vos Bombardes, ce sera parfait car vos troupes attaqueront à distance et les soldats ennemis viendront à elles. Profitez tout de suite de la diversion pour faire entrer discrètement Jeanne et les six paysans dans la ville afin de remporter la victoire (il faut que ce groupe passe les drapeaux sur la place de la ville).

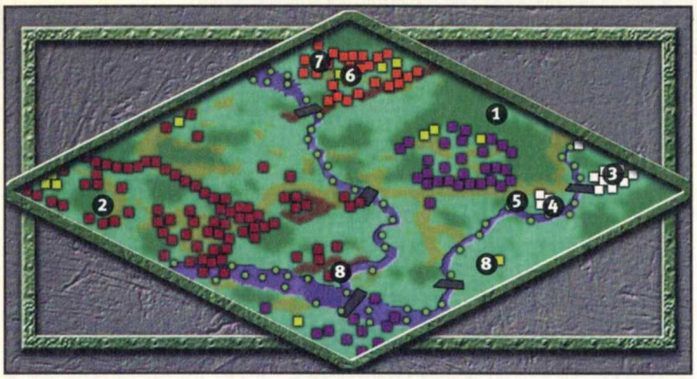
Les combats maritimes sont spectaculaires.

L'assaut de Paris commence.



Mission 6

Voici la première mission difficile qui va demander beaucoup de doigté. Vous commencez avec le Chevalier Guy Josselyne et un Chariot **(1)**. Ce Chariot doit survivre jusqu'à la fin de la mission car il faudra l'amener au cœur de la ville de Castillon tenue par les Anglais **(2)**. Amenez le Chevalier (et le Chariot) jusqu'au premier groupe d'attaque **(3)** puis au second **(4)** afin de les recruter. Restez près des remparts de la petite ville **(5)** et laissez vos Bombardes et vos Archers tuer les soldats qui sortiront de la ville. En effet, vous devez essayer de limiter les pertes car vous ne pourrez pas les remplacer tout de suite.
Quand l'action retombera un peu, utilisez vos Trébuchets pour percer un mur et détruire les Tours de défense. Commencez alors à envoyer vos troupes dans la ville pour la détruire (continuez à utiliser les Trébuchets contre les Tours qu'il restera). Amenez alors les Paysans du contingent de départ dans la ville et construisez une ville. Il faut le plus vite possible faire un Monastère car vos Moines soigneront vos troupes et surtout vous permettront de convertir l'ennemi : vous devez à chacun des nombreux raids que fera l'ennemi arriver à convertir au moins un Chevalier. Pour cela, il faudra cinq Moines et diriger vos troupes afin qu'elles épargnent à chaque fois un Chevalier. Lorsque vous commencerez à avoir une vingtaine de Chevaliers améliorés à fond (faites toutes les recherches techniques), lancez la production de Béliers (cinq ou six). Envoyez alors vos vingt Chevaliers, ainsi que huit Moines et les Béliers, pour détruire la ville de Shrewsbury au nord **(6)**. N'oubliez pas de laisser une vingtaine d'Arbalétriers, un ou deux moines et trois ou quatre Chevaliers pour défendre votre ville pendant ce temps. Si vous rencontrez en chemin des Béliers ennemis qui se dirigent vers votre ville, détruisez-les impérativement !



Pour l'assaut de Shrewsbury, vous devez être patient et d'abord affaiblir les défenses de la ville : essayez d'attaquer les murs avec vos Chevaliers et repliez-vous vers vos Moines afin que l'ennemi vous poursuive. Vous pourrez alors faire des conversions. Dès que les défenses commenceront à faiblir, mettez les Béliers en avant pour commencer à ravager la ville. Il faut dans le même temps que vos Chevaliers protègent les Béliers du reste de la garnison (les Chevaliers doivent toujours se concentrer sur les troupes, jamais sur les bâtiments). Lorsque vous aurez rasé la ville, vous pouvez y exploiter le filon de pierre **(7)** : cela va être indispensable pour construire un Fort. Vous pouvez aussi exploiter le filon d'or au sud **(8)** et faire un Marché pour avoir davantage d'or.
Construisez ensuite un Fort pour faire des Trébuchets (3 ou 4) : ils sont vitaux pour la suite car la ville de Castillon **(2)** est défendue par des Tours beaucoup trop puissantes pour n'importe quelle autre machine de siège.
Envoyez alors toutes vos troupes près de Castillon en vous plaçant sur les hauteurs **(8)** après avoir rasé, grâce à vos Trébuchets, le Fort et les Tours. Faites attention à ne pas être trop près du fleuve où patrouillent des navires. Tournez alors vos Trébuchets vers la ville et détruisez les défenses (les Trébuchets ont la portée de tir la plus grande du jeu et ils ne risquent rien si vous les installez bien à distance des Tours bombardes). La riposte des Anglais sera redoutable : ils enverront des quantités de Scorpions, d'Archers et de Chevaliers. Il faut que vous soyez prêt en utilisant à fond les touches pour sélectionner des groupes afin de réagir vite. Vos Chevaliers doivent détruire en priorité les Scorpions puis les Chevaliers et enfin les Archers. Vous devez faire très régulièrement revenir vos Chevaliers près de vos Moines afin de les guérir et de les faire repartir à l'attaque ensuite. Vous devez aussi laisser vos Arbalétriers près des Moines pour les protéger. Vous aurez forcément des pertes mais les Moines doivent arriver à convertir fréquemment des Chevaliers ennemis à chaque escarmouche (pensez à intégrer les Chevaliers convertis dans votre groupe de Chevaliers car sinon ils partiront seuls à l'attaque et se feront massacrer).

Les navires à gué (ou sur le rivage) peuvent être détruits par des troupes au sol.

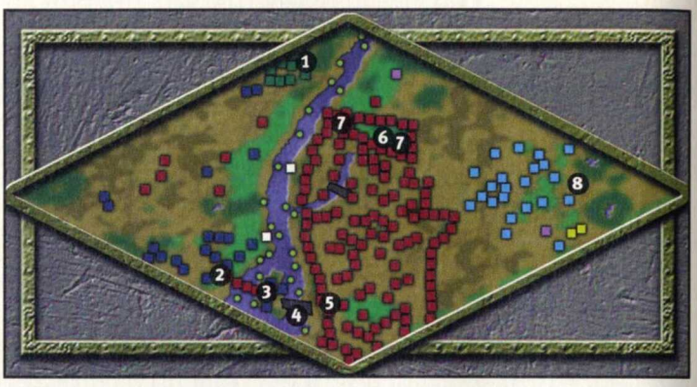
Les défenses anglaises sont puissantes mais l'adversaire finira par s'essouffler : rasez alors ce qui reste de la ville puis amenez le Chariot que vous aviez en début de mission au milieu des drapeaux sur la colline **(2)** pour gagner.
Remarque : étant donné la puissance des Anglais, il est intéressant de construire un Fort sur la colline d'où vous dirigez l'attaque **(8)**, ainsi qu'une Écurie et d'autres bâtiments de guerre. Cela vous permettra de remplacer plus vite les pertes si cela tourne mal.

Campagne 2 : Saladin

Mission 1

Cette première mission est relativement facile. Sélectionnez toutes vos forces **(1)** et allez vers le sud afin de tuer le petit groupe de Croisés **(2)**. Approchez-vous du pont et détruisez la Forge **(3)** car cela vous donne un bonus d'armure. Utilisez le navire qui sera capturé **(4)** pour détruire les portes du Caire (et les Tours) afin d'entrer dans la ville **(5)**. Vous n'avez pas à détruire la ville mais simplement à diriger le plus vite possible vos troupes jusqu'à la mosquée **(6)**. À ce moment-là, les Égyptiens se rallieront de nouveau à vous et vous obtiendrez des renforts **(7)**. Il y aura même devant la Mosquée un Moine égyptien qui soignera toutes vos troupes. Attendez que tout le monde soit remis sur pied puis éliminez le camp des Croisés à l'est **(8)** en utilisant le Bélier pour détruire les Tours.

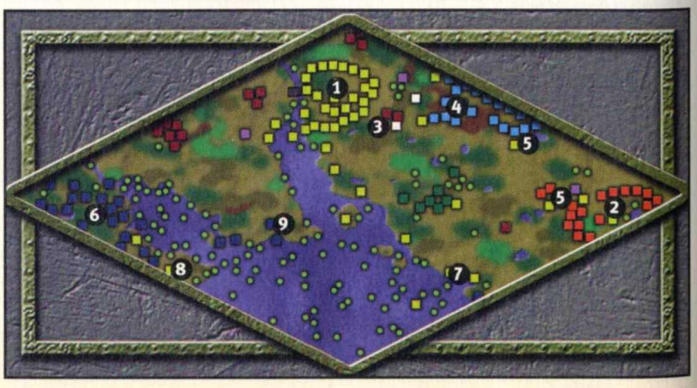
Quel massacre !



La nourriture provenant des animaux vous fera faire momentanément des économies de bois.

Mission 2

Voici une mission coriace car il faut agir vite. Vous devez à la fois protéger les Chariots de commerce de vos alliés et développer votre ville rapidement car vous allez être attaqué.
Les Chariots circulent entre la ville au nord **(1)** et à l'est **(2)**. Utilisez tout d'abord toutes vos troupes de départ pour tuer les pirates au nord **(3)** puis affectez ces troupes à la garde d'un seul Chariot (il est préférable de laisser vos troupes



groupées pour défendre un seul Chariot, elles en seront plus efficaces). Pour "garder" un Chariot, il faut utiliser les icônes de commande dans le menu de combat avancé.

Tuez les Paysans ennemis à la moindre occasion.

Dans le même temps, il faut étendre votre ville car Reynald va envoyer des raids de Chevaliers qui feront des ravages si vous n'avez pas de quoi vous défendre. La meilleure défense de votre ville consiste à faire des Chevaliers et des Moines : vous pourrez ainsi envoyer quelques-uns de vos Chevaliers pour renforcer la défense des Chariots et les Moines vous permettront de convertir les assaillants (remarque : si vous pensez que vous ne jouez pas très vite, faites d'abord des Piquiers qui sont redoutables contre les Chevaliers de Reynald et surtout plus faciles à produire). Pour développer votre ville rapidement, il faut obligatoirement utiliser le Marché afin d'avoir plus tôt les ressources nécessaires au changement d'Âge. Vous devez aussi avoir beaucoup de Paysans (une vingtaine) pour récupérer rapidement des ressources.

Lorsque vous commencez à bien vous étendre, faites des Béliers et, avec quelques Chevaliers, rasez la ville ennemie au nord **(4)**. Vous pouvez ainsi accéder à diverses mines d'or **(5)** qui seront fort utiles pour la suite.

Il est temps maintenant de s'occuper de Reynald. Sa ville se trouve à l'ouest **(6)**, de l'autre côté du fleuve, et il faut donc construire une flotte pour l'attaquer. Vous ne devez vous lancer dans cette aventure maritime qu'uniquement lorsque vous aurez beaucoup de bois et d'or car Reynald a, pour l'instant, l'avantage sur la mer et il va falloir agir vite pour le prendre par surprise. Construisez quatre ports le long de votre côte **(7)** en utilisant quatre paysans (un par Port). Vos ports vont être attaqués par les navires de Reynald : utilisez vos Paysans pour réparer les dégâts (si vous avez des Catapultes, elles seront très efficaces pour détruire les navires de Reynald).

Construisez dans le même temps des navires de guerre (au moins huit) et faites les améliorations techniques pour renforcer ces navires. Vous devez utiliser tous vos navires pour détruire un navire ennemi à la fois. Continuez à produire des navires de guerre mais aussi des navires de transport. Utilisez ces derniers pour transporter des Chevaliers (une vingtaine), des Moines (six/huit), des Béliers (cinq/six) et un paysan jusqu'au sud de la ville de Reynald **(8)**.

Utilisez le Paysan pour construire un Atelier de siège et une Écurie pendant que le reste de vos troupes commence à détruire les bâtiments (envoyez les Béliers contre les Bâtiments et le reste de vos forces contre les troupes). Grâce aux deux bâtiments que vous venez de construire en territoire ennemi, vous pourrez remplacer les pertes rapidement.

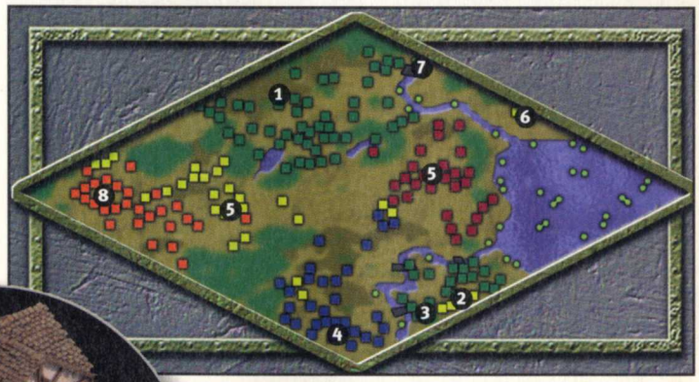
Les machines de siège sont le moyen le plus rapide de détruire une ville.

Pour gagner, vous devez raser toute la ville et détruire toutes les unités ennemies : parcourez les mers avec votre flotte pour couler les navires qui errent.

Il est probable que Reynald étendra sa ville à l'est **(9)** : vous devrez alors faire un second débarquement pour raser cette autre ville.

Mission 3

Voici une mission redoutable. Vos forces sont divisées en deux : un camp au nord-ouest **(1)** et un camp au sud-est **(2)**. Ce deuxième camp va être attaqué et vous n'avez que quelques minutes pour le protéger. Pour cela, utilisez les paysans du premier camp **(1)** pour collecter nourriture et bois tandis que les paysans du second camp **(2)** récupéreront l'or du filon à côté de l'Hôtel de ville. Dans le même temps, faites dans le camp sud **(2)** le maximum d'Archers, Piquiers et Lanciers. Massez ces troupes derrière la palissade au sud du camp **(3)**. Essayez aussi de faire quelques améliorations (une ou deux) pour l'infanterie et les Archers grâce aux bâtiments du camp nord **(1)**. Pensez à utiliser votre



Marché pour obtenir les ressources dont vous avez besoin en urgence.

Lorsque les Croisés attaqueront au sud **(3)**, vous devez utiliser vos troupes pour en tuer le maximum de l'autre côté de la palissade avant que l'ennemi ne fasse une percée. Pour cela, sélectionnez toutes les troupes du camp sud et faites-les attaquer un Chevalier à la fois jusqu'à ce que le dernier meure. Si vous agissez vite, l'invasion sera stoppée car les Chevaliers seront bloqués quelques instants par la palissade.

Ne vous reposez pas sur des défenses imposantes : on peut trop facilement les détruire.

Remarque : il existe aussi un deuxième plan pour défendre cette base. Au lieu de tuer les assaillants, convertissez-les grâce à des Moines. En utilisant un Moine par Chevalier, vous pourrez en convertir un grand nombre et le reste de la partie sera tout de suite plus facile. Cette méthode demande simplement plus de coordination.

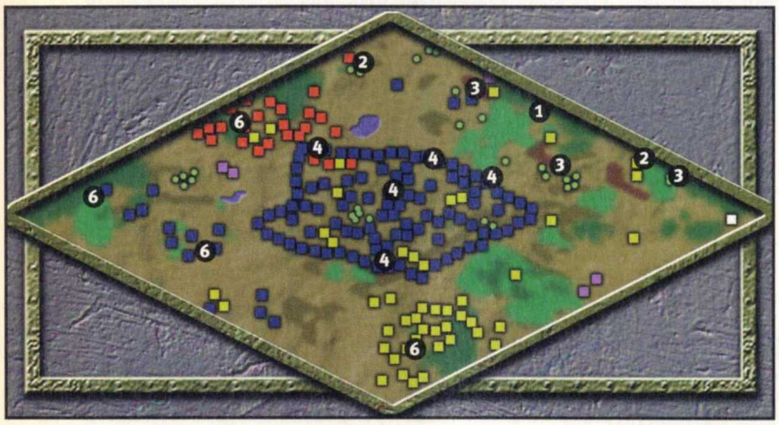
À partir de maintenant, vous devez essayer de raser au maximum la ville au sud **(4)** en évitant l'Hôtel de ville si vous n'avez pas de machine de siège car les Paysans ennemis se mettront en garnison dans ce bâtiment et feront des ravages dans vos troupes (le mieux est de tuer les Paysans avec des Archers avant qu'ils ne se réfugient dans leur bâtiment).

Le reste de la bataille se passera principalement au nord car l'ennemi occupe tout le centre de la carte **(5)**. Résistez à ces premiers assauts et ne partez à l'attaque que lorsque vous aurez au moins une quinzaine de Chevaliers, des Moines et quelques Béliers. L'ennemi sera très coria-

Une simple palissage peut vous donner l'avantage.

ce : il a amassé des ressources énormes et remplacera vite les pertes. Votre but est donc de tenir jusqu'à ce qu'il commence à perdre du terrain. Comme toujours, les Moines sont indispensables pour triompher : ils soigneront les blessés et ce sera autant d'économies de faites (sans compter les conversions). Rapidement, vous manquerez d'or : il y a un filon au nord **(6)** auquel vous pourrez accéder grâce à un gué **(7)**. Vous devez capturer la Relique à l'ouest **(8)** grâce à un Moine et la ramener dans un de vos Temples afin de gagner mais l'ennemi est un peu trop nombreux pour y arriver directement **(5)**. Je vous conseille donc de raser quasiment tous les bâtiments ennemis avant de chercher la Relique.
Ce sera un combat de longue haleine et les Béliers seront d'une très grande utilité.

Mission 4



Comparée à la mission précédente, cette mission est relativement facile. Construisez tout de suite votre ville sur le site de départ **(1)** et faites principalement des Chevaliers et des Moines (bien sûr, faites toutes les recherches nécessaires). Utilisez votre groupe de combat de départ pour explorer la carte au nord-est et au sud-est afin d'éliminer les bâtiments ennemis un peu trop proches. Vous trouverez ainsi deux mines d'or **(2)** et des moutons **(3)**. Ramenez ces moutons à votre ville : cela permettra momentanément à vos Paysans de récupérer de la nourriture tout en économisant le bois des Fermes. Votre but unique est de détruire les cinq Tours de Jérusalem **(4)** mais certaines sont des Tours bombardes et il va falloir des Trébuchets pour accomplir votre mission. Pour cela, bâtissez un Fort afin de produire des Trébuchets. Il y a une mine de pierre au nord **(5)** qui vous servira à construire le Fort. L'Université permettra aussi d'améliorer la puissance des Trébuchets.

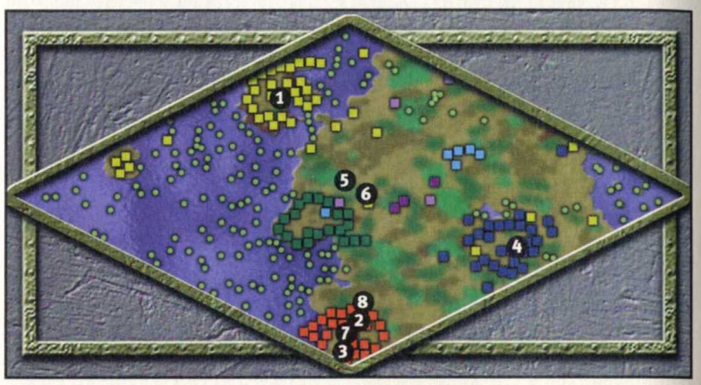
Ces navires sont impressionnants.

En attendant la construction du Fort et les Trébuchets, utilisez vos troupes pour supprimer les constructions hors de Jérusalem **(6)** et affaiblir ainsi l'ennemi qui doit beaucoup compter sur les ressources hors de la ville pour se développer. Vous devez absolument laisser vos Moines soigner vos troupes et faire aussi des conversions car l'ennemi est nombreux et il faut éviter d'être débordé. D'ailleurs, laissez toujours des troupes (et des Moines) pour défendre votre ville et n'hésitez pas à faire quelques tours pour défendre votre Fort car il attirera fortement l'ennemi.
Lorsque vous avez des Trébuchets, faites tomber les cinq Tours de la ville **(4)** et aussi les bâtiments de Jérusalem qui produisent des unités (Baraquement, Écuries...). Pour la dernière Tour qui se trouve au centre de la ville, abattez les murs avec vos Trébuchets puis entrez dans la ville avec toutes vos forces. Utilisez les Trébuchets pour détruire la dernière Tour pendant que le reste de vos forces protègent les machines de siège.

Tuez toujours les Catapultes rapidement avant qu'elles ne fassent un massacre dans vos rangs.

Mission 5

Dans cette mission redoutable, vous devez affronter trois adversaires puissants et en éliminer au moins deux pour gagner. Les Tyriens qui se trouvent sur l'île au nord **(1)** ont la maîtrise des mers et, si vous voulez les battre, il faudrait construire beaucoup de bateaux qui sont horriblement chers en bois. Oublions donc cet ennemi et concentrons-nous sur la destruction des deux autres. Les Teutons au sud **(2)** sont votre premier objectif car ils vont construire une Merveille **(3)** que vous devrez détruire avant trois cents ans pour ne pas être conduit automatiquement à la défaite. Ensuite, on s'occupera des Perses à l'est **(4)**.



Cette mission est très dure car vos trois adversaires vont attaquer ensemble de tous les côtés (par la mer aussi avec des navires ou bien en débarquant des troupes hors de la ville) et vont faire des ravages. De plus, les ressources sont peu accessibles puisque la forêt se trouve hors de votre ville **(5)**. Vous allez donc devoir agir très vite (faites des groupes et regardez bien la minicarte pour voir les mouvements ennemi) et ne commettre aucune erreur).

La destruction d'une Cathédrale peut vous sauver.

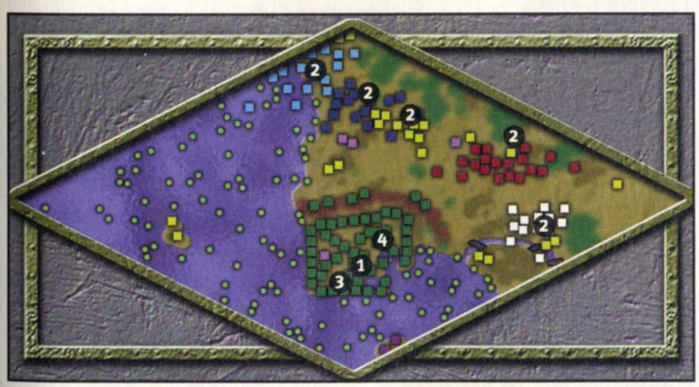
Tout d'abord, commencez par récolter les diverses ressources, y compris celle de la forêt en faisant un Scierie à côté, et la pierre, **(6)** et en construisant aussi une mine dans les parages pour exploiter la pierre. Vous devez aussi faire des Paysans supplémentaires (une dizaine) pour récolter rapidement toutes les ressources. Produisez dans le même temps quelques Chevaliers, des Moines et des Archers. Les attaques ne seront pas puissantes mais nombreuses. Il faut donc absolument limiter les pertes en utilisant vos quelques troupes au mieux : laissez vos Archers derrière vos murs pour qu'ils tirent sur l'ennemi en toute sécurité. Utilisez vos Chevaliers pour détruire immédiatement Catapultes et Bombardes qui s'approcheront de vos murs. Faites soigner fréquemment les Chevaliers par vos Moines et essayez d'utiliser les Moines pour faire quelques conversions de l'autre côté des murs.
Commencez à renforcer vos troupes et à lancer enfin la production de Béliers après avoir fait l'Atelier de Siège : les Béliers sont impératifs pour détruire la Merveille **(3)** des Teutons rapidement.
À partir de ce moment-là, votre ville va commencer à souffrir des assauts maritimes et terrestres : réagissez alors en étendant la ville hors des murs, à côté de la forêt **(6)**, c'est-à-dire en rebâtissant un Hôtel de ville, une Écurie.... Résignez-vous à perdre des bâtiments : cela occupera l'ennemi pendant un certain temps et, de toute façon, vous reconstruirez plus vite ailleurs.
Ne construisez jamais près de la mer à cause des navires Tyriens et n'affrontez surtout pas leurs navires : il y en a trop et vous perdrez du temps et des troupes !
Dès que vous avez six ou sept Béliers, quinze Chevaliers, autant d'Archers et six ou sept Moines, lancez l'assaut sur les Teutons **(3)** : détruisez les Tours avec vos Béliers, utilisez vos Chevaliers

Les Béliers sont des proies faciles pour des Chevaliers.

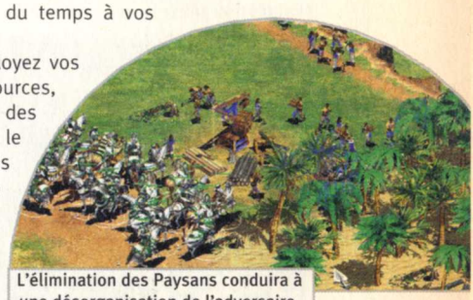
pour détruire les Catapultes, vos Archers pour tuer les Chevaliers ennemis et dirigez vos Moines pour soigner et convertir.
Pour l'instant, le sac de la ville teutonne n'est pas primordial : vos Béliers doivent absolument détruire les Tours au nord de la Merveille puis percer les remparts et enfin détruire la Merveille **(3)**. Cependant, détruisez d'abord l'Hôtel de ville et le Baraquement car cela mettra un coup d'arrêt au développement des Teutons. À partir de ce moment, vous pourrez souffler un peu.
Si votre seconde ville **(6)** commence à souffrir, n'hésitez pas à reconstruire près de la ville des Teutons **(8)**. Rasez la ville teutonne **(2)** : lorsque vous aurez tué tous les Paysans (certains peuvent errer sur la carte) et détruit l'Hôtel de ville, les Teutons deviendront neutres : vous n'aurez pas à détruire la flotte des Teutons car elle disparaîtra.
Vous venez de faire le plus dur : il ne vous reste plus qu'à refaire une armée (Béliers, Chevaliers, Moines) et à éliminer les Perses à l'est **(4)** pour gagner.

Mission 6

Cette mission est encore un cauchemar car vous vous retrouvez au cœur de Jérusalem **(1)** assiégée de toutes parts par les Croisés **(2)**. Votre but est de construire une Merveille dans Jérusalem et de la défendre ensuite pendant trois cents ans. La meilleure stratégie consiste à attaquer d'abord l'ennemi car ses camps ne sont pas très puissants au début (peu de défenses et de bâtiments) et, de plus, vous avez beaucoup de ressources pour construire vite une armée. Si vous adoptez cette stratégie, il faudra faire vite deux armées : tout d'abord une pour attaquer (quinze Chevaliers, six Moines, les deux Catapultes et deux Béliers) puis une pour défendre (une quinzaine de Chevaliers) lorsque la première sera partie à l'attaque. Vous devez alors affaiblir un des camps ennemis



en tuant principalement les Paysans et les troupes : cela a pour effet de décontenancer simultanément tous les camps ennemis qui perdront beaucoup de temps à récolter de nouvelles ressources (si vous êtes bon, essayer de tuer uniquement les Paysans de tous les camps ennemis sans vous soucier des troupes).
Pendant ce temps, amassez des ressources avec vos Paysans afin de construire la Merveille. Utilisez le Marché si nécessaire pour équilibrer les ressources plus vite. Dès que vous avez les ressources, utilisez tous vos Paysans pour construire tout de suite la Merveille sur l'esplanade à l'ouest de la ville, près du filon d'or **(3)**. Faites aussi d'autres Paysans (une quinzaine) pour collecter encore les ressources dans la ville (or, bois, nourriture et pierre aussi). Faites des Chevaliers et des Moines et utilisez vos Chevaliers pour patrouiller hors de la ville et détruire toute machine de siège qui s'approcherait d'un peu trop près. C'est là que réside la clé de la victoire : l'ennemi enverra principalement des machines de siège, qui sont très fragiles face à des Chevaliers, et il les protégera avec peu de troupes. En revanche, vous devez réagir très vite en dirigeant vos Chevaliers à toute allure, en les faisant soigner régulièrement par des Moines et en réparant les murs avec vos Paysans afin d'empêcher les assiégeants d'entrer dans la ville (il faudra aussi construire de nombreuses autres Tours : elles seront souvent détruites mais cela fera gagner du temps à vos Chevaliers).
Dès que la Merveille est construite, employez vos Paysans inactifs à la collecte des ressources, continuez à réparer les murs et à faire des Tours. Il vous reste à tenir trois cents ans : le combat sera dur et vous ne devez jamais vous déconcentrer. Vos Chevaliers et vos Moines sont vos meilleurs atouts mais vous recevrez aussi en renfort des Éléphants de votre allié perse **(4)** après la construction de la Merveille.

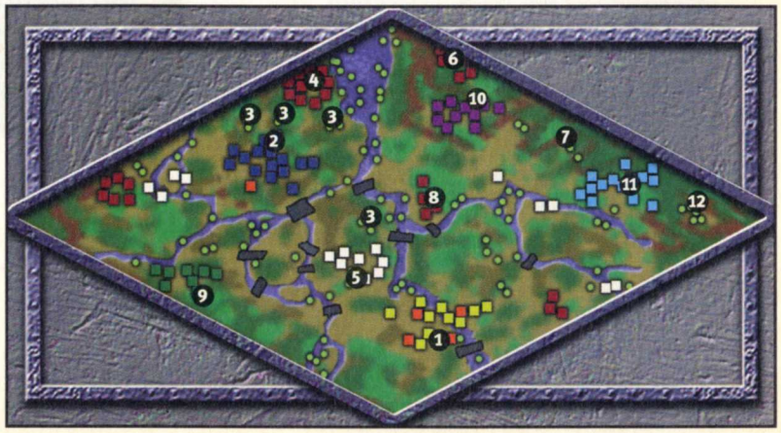

L'élimination des Paysans conduira à une désorganisation de l'adversaire.

Protégez les machines de siège avec des troupes.

Campagne 3 : Genghis Khan

Mission 1

Voici une mission fort amusante où vous n'aurez pas de base à gérer : votre but est de rallier les diverses tribus mongoles pour renforcer l'armée de Genghis Khan. Au début de la mission, vous voyez passer sa horde et Genghis Khan s'arrête devant vous pour donner ses ordres **(1)**. Formez alors un seul groupe avec toutes vos unités et allez voir la tribu des Kereyids au nord **(2)**. Cette tribu vous demande de lui ramener vingt moutons pour accepter de se rallier à vous. Vous trouverez des moutons à plusieurs endroits **(2)** dont un troupeau dans une enceinte **(4)** défendue par les Kara-Khitai, une tribu ennemie. Il faudra bien sûr tuer d'abord les cavaliers Kara-Khitai qui gardent ce troupeau avant de pouvoir ramener les moutons vers la tribu des Kereyids **(2)**. Lorsque vous aurez ramené les vingt moutons dans le village **(2)**, vous gagnerez des troupes supplémentaires (Cavaliers et Moines) qu'il faudra rajouter dans votre groupe. Grâce à ces Moines, vous allez pouvoir rallier la seconde tribu et soigner vos blessés.
Visitez alors la tribu des Ungirrads au centre de la carte **(5)** : cette tribu exige que



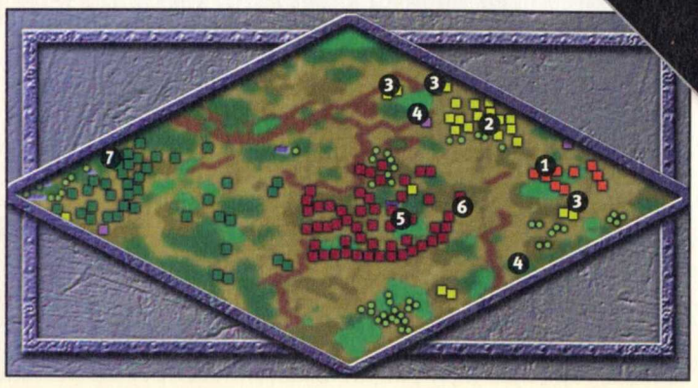
vous lui rameniez une Relique pour se joindre à vous. Il y a deux reliques sur la carte : l'une bien défendue par les Kara-Khitai **(6)** et l'autre défendue par quelques loups **(7)**. Bien évidemment, il faut ramener cette seconde Relique. Tuez d'abord les loups puis utilisez un de vos Moines pour prendre la Relique et apportez-la à la tribu des Ungirrads **(5)** pour gagner de nouvelles troupes. Faites attention en ramenant la Relique que votre Moine ne soit pas attaqué par les Tours et les cavaliers Kara-Khitai **(8)** : contournez cet obstacle pour éviter les risques.

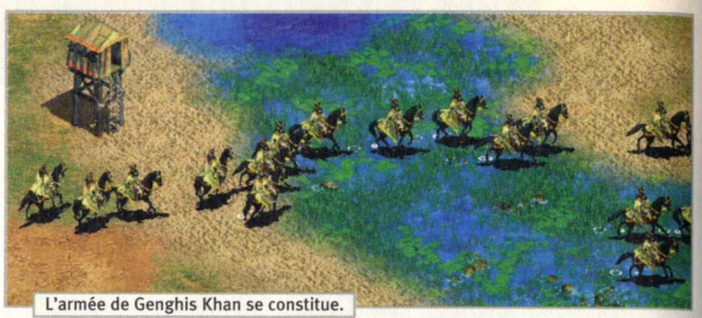
Des loups défendent une Relique, mais pas pour longtemps !

Vous devez maintenant faire un choix : visitez la tribu des Tayichi'uds au sud-ouest **(9)** et la tribu des Naiman au nord-est **(10)**. Chacune de ces tribus veut que vous éliminiez l'autre. Manifestement les Naiman sont les plus forts (ils ont des Tours et plus de troupes), il faut donc éliminer les Tayichi'uds. Ouvrez le menu Diplomatie (bouton en haut à droite de l'écran) et cliquez sur le bouton correspondant pour que les Tayichi'uds deviennent vos ennemis. Rasez alors cette tribu **(9)** puis retournez voir les Naiman **(10)** pour qu'ils se joignent à vous en vous donnant de nouvelles troupes. Il vous reste à rallier une dernière tribu : allez voir les Uighurs à l'est **(11)** : cette tribu exige que vous la débarrassiez des loups qui menacent le village. La horde de loups se trouve un peu plus à l'est **(12)** : tuez tous les loups puis revenez au village Uighurs **(11)** pour terminer cette mission. Attention, les loups sont plus costauds que d'habitude : laissez vos Moines à proximité de vos troupes pour les soigner pendant qu'elles se battent.

Mission 2

Dans cette mission, vous commencez avec des troupes près de la Merveille **(1)** que vous devez défendre à tout prix. Pour l'instant, sélectionnez toutes vos troupes et dirigez-vous vers la tribu Tayichi'ud au nord **(2)**. Tuez tous les Chevaliers mais n'attaquez surtout pas les Paysans : dès que le dernier Chevalier Tayichi'ud est mort, le village vous appartient et les Paysans aussi. Exploitez alors toutes les ressources. Il va falloir agir vite car l'ennemi va d'abord concentrer ces attaques sur la Merveille **(1)** et vous devez absolument empêcher sa destruction sinon vous perdez. Il va donc falloir vous développer rapidement en faisant d'abord les recherches pour obtenir les Champs afin d'avoir de la nourriture et exploiter les mines d'or proches **(3)**.





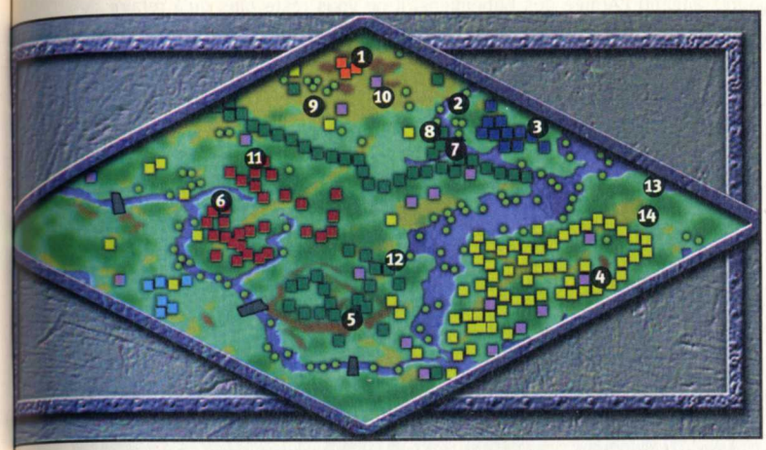
L'armée de Genghis Khan se constitue.

De plus, pour commencer votre exploitation de nourriture, il faudra tuer le gibier (les cerfs) qui errent autour de votre base. Vous devez le plus tôt possible faire des troupes : de l'infanterie (même la plus simple) puis de la cavalerie afin de protéger la Merveille (votre camp ne sera pas tout de suite attaqué).
Faites ensuite des Moines afin de soigner vos troupes (cela vous fera faire de grosses économies car vous n'aurez pas à racheter des troupes) et produisez alors des Chevaliers et des Archers. Le bois posera un gros problème car il n'y en a pas beaucoup dans les parages **(4)** : utilisez avec parcimonie un Marché (qu'il faudra construire bien sûr) pour pallier les carences de bois si le besoin s'en fait sentir (tout l'or en abondance vous permettra d'acheter ce bois facilement).
Vous devez maintenant commencer à vous occuper de la base de Kushlik au centre **(5)**. Rasez-la avec toutes vos troupes en commençant par attaquer à partir du site en hauteur près de l'entrée de la base **(6)** : si vous placez là des Archers, ils feront un massacre (les assaillants seront ralentis par la pente).
Lorsque la base centrale sera bien abîmée, Kushluk s'enfuira dans le second camp ennemi à l'ouest **(7)**. Il faudra aller tuer Kushluk dans ce camp pour gagner (la destruction de ce second camp est conseillée mais pas impérative).

Mission 3

Cette mission est fastidieuse car l'ennemi est en nombre (trois adversaires) et le terrain est grand. Sélectionnez toutes vos troupes **(1)** et utilisez le navire de transport au sud **(2)** pour les faire passer de l'autre côté de la rivière. Attaquez alors le village chinois **(3)** en tuant seulement les troupes : comme dans la mission précédente, les villageois se joindront alors à vous. Vous gagnerez aussi deux machines de siège (une Catapulte et un Bélier) : utilisez ces machines pour raser le village chinois pendant que vos villageois créent une base à la place. Développez-vous alors rapidement en faisant des Chevaliers, des Moines et des Béliers (l'armée habituelle).

Vous avez trois adversaires en face de vous : l'un se trouve sur une île **(4)** et ne sera pas une menace réelle (je ne l'ai jamais vu attaquer, il reste dans son coin), et deux autres plus agressifs **(5,6)** car ils passeront le gué à l'ouest de votre village **(7)** pour venir directement à l'attaque de votre village. Ce sont donc ces deux premiers ennemis qu'il faudra détruire un par un.
Avant de partir à l'attaque, faites un groupe de défense constitué d'une quinzaine de Chevaliers et de six ou sept Moines : ce groupe défendra votre village contre les nombreux assauts (attention, l'adversaire utilisera principalement des Béliers et des Catapultes, il faudra que vos Cavaliers agissent vite).
Envoyez alors votre groupe d'attaque pour raser le premier camp ennemi **(6)** après avoir détruit la porte des remparts **(8)** de l'autre côté du gué et fait une percée dans la Muraille de Chine **(9)**. Bien sûr, les Béliers sont incontournables pour percer cette Muraille énorme. Vous verrez que le premier adversaire est coriace : il n'arrêtera pas de reconstruire des Hôtels de ville et il faudra détruire tous ces bâti-



ments-là et ces Paysans pour qu'il soit anéanti (c'est pourquoi les Béliers sont vitaux pour détruire rapidement les constructions). Étant donné l'étendue du terrain, vous devez faire des Écuries, des Monastères et d'autres bâtiments de guerre près du camp ennemi **(11)** car sinon vous mettrez du temps à remplacer les pertes si le combat se passe mal et cela donnera aussi moins de temps à l'ennemi pour se refaire une santé.

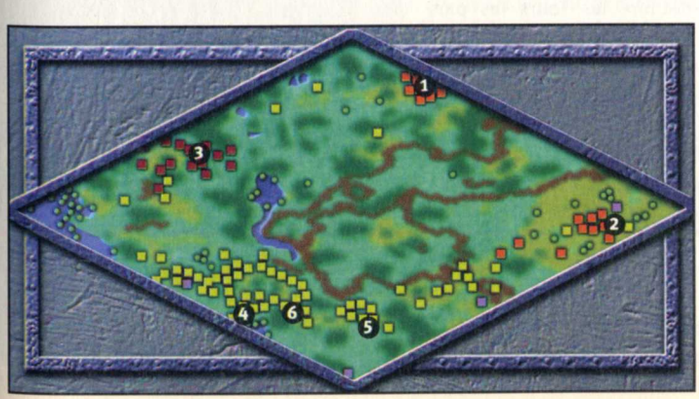
Si l'or commence à poser un problème, vous trouverez divers filons dans toute la partie nord de la carte **(10)**.

Attaquez-vous ensuite au second adversaire **(5)** qui se montrera tout aussi coriace. Là encore, il faudra construire des bâtiments près de sa ville **(12)** pour pouvoir envoyer des troupes de remplacement très vite. Évidemment, il faudra continuer à utiliser des Béliers pour l'anéantir car cet ennemi n'arrêtera pas aussi de reconstruire (attaquez à outrance si vous ne voulez pas que cela devienne une autre guerre de cent ans).

Il reste le troisième adversaire sur l'île **(4)**. Pour le battre, il faut faire un débarquement au nord-est de l'île **(13)** et construire sur ce site tous les bâtiments de guerre (Écuries, Monastère, Atelier de siège...). Vous pouvez même construire plusieurs fois le même bâtiment car ce dernier ennemi sera résistant. Essayez d'abord de convertir tous les Chevaliers qui patrouillent devant les murs **(14)** puis utilisez vos Béliers pour attaquer les murailles juste à côté des endroits où se trouvent des Tours de défense dans la partie nord du camp. Vous pourrez ainsi détruire les Tours en venant directement sur elles. Avancez dans la base en tuant tous les Paysans, en convertissant le maximum de Chevaliers et en utilisant vos Béliers pour détruire les bâtiments (vos Chevaliers auront fort à faire avec les troupes ennemies). Prenez garde à la puissance de l'ennemi : n'attaquez vraiment que lorsque vous êtes sûr de votre puissance et pensez à préparer un second groupe d'attaque. Ces vagues successives et puissantes de Chevaliers/Moines/Piquiers et Béliers finiront par balayer l'ennemi. Il faut raser le camp pour gagner (Hôtel de ville et Paysans, en fait).

Mission 4

Dans cette mission, vous avez deux camps : un au nord **(1)** et un au sud **(2)**. Le camp nord est spécial car vous contrôlez quelques troupes dont deux loups et, de plus, il y a le héros Subotai qui ne doit pas mourir sous peine de défaite automatique. Le camp nord sera régulièrement attaqué par des Goths qui viennent d'un petit village **(3)** mais ce n'est pas une réelle menace : il suffit de faire une dizaine de Chevaliers (améliorés), quatre ou cinq Moines et vous pourrez alors défendre le camp facilement. Ce camp nord a aussi l'intérêt de produire beaucoup de bois.



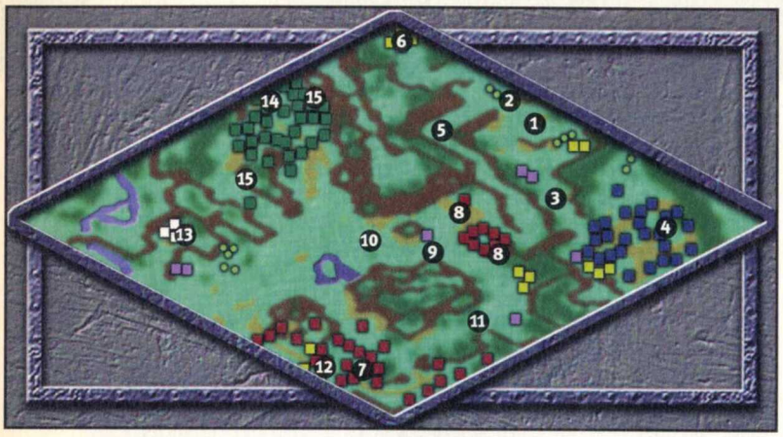
Pour le camp sud **(2)**, les choses ne vont pas être aussi faciles car vous allez avoir comme adversaire la ville perse du Shah **(4)**. Cette ville est pour l'instant alliée avec vous et elle ne deviendra ennemie que lorsque vous entrerez dans les murs avec des soldats ou bien lorsque vous y construirez des bâtiments militaires (le Shah mettra du temps avant de réagir). En principe, vous pouvez tuer le Shah qui se tient près de la Mosquée **(4)** en envoyant jusqu'à lui les deux Chariots qui sont près de votre village **(2)** : des assassins sortiront des Chariots et tueront le Shah mais cela déclenchera automatiquement la guerre. Il vaut donc mieux, pour l'instant, rester allié avec cet ennemi puissant et vous développer tranquillement. Les troupes du Shah seront principalement composées d'Éléphants et de Cavaliers : pour contrecarrer ce type d'unité, vous devez faire des Piquiers et des Archers, ainsi que des Moines. Les Moines vous permettront de convertir facilement les Éléphants et les Piquiers sont redoutables contre la Cavalerie. Oubliez pour une fois les Chevaliers car ils sont ridicules face aux Éléphants.

Votre but est de construire un Fort afin de produire des Trébuchets pour raser la ville ennemie. Vous devrez utiliser le reste de vos troupes pour défendre ces Trébuchets (ne les envoyez pas à l'attaque : laissez les Trébuchets faire tout le travail de démolition). Il faudra d'abord raser la périphérie de la ville, où se trouvent un Fort et quelques Bâtiments de guerre, **(5)** puis le cœur de la ville **(6)** en faisant tirer les Trébuchets par-dessus les murs. Tant que vous n'aurez pas détruit le Monastère **(6)**, l'ennemi utilisera beaucoup de Moines pour essayer de convertir vos troupes mais vos Archers en feront de la charpie (voilà encore une raison pour ne pas produire des Chevaliers trop facilement convertibles). Il faudra bien sûr tout raser, tuer le Shah puis détruire le village Goth **(3)** pour gagner.

En fait, cette mission devient beaucoup plus facile si vous ne tuez pas le Shah tout de suite car votre préparation sera plus tranquille !

Mission 5

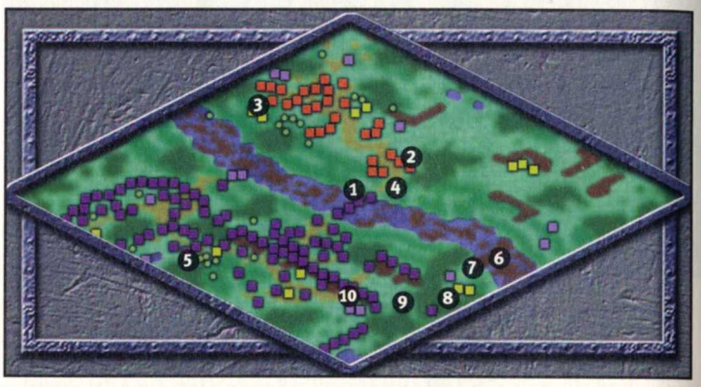
Vous dirigez un village au nord-est **(1)** accessible seulement par le nord **(2)** et par le sud **(3)**. Vous avez, au sud, votre ennemi le plus proche **(4)** qu'il faudra donc éliminer en premier. Lancez la production rapidement et exploitez les ressources. Faites des Moines, des Chevaliers, des Archers, un peu d'infanterie et des Béliers. Utilisez un Moine pour ramener rapidement dans votre Monastère la Relique qui se trouve à côté du filon d'or au nord **(6)** : cela produira quelques ressources en or. Postez tous vos Archers, deux ou trois Moines et le reste de votre infanterie à l'entrée nord **(2)** de votre base car le camp Teuton enverra des Archers et des Chevaliers Teutons par ce passage **(5)**.



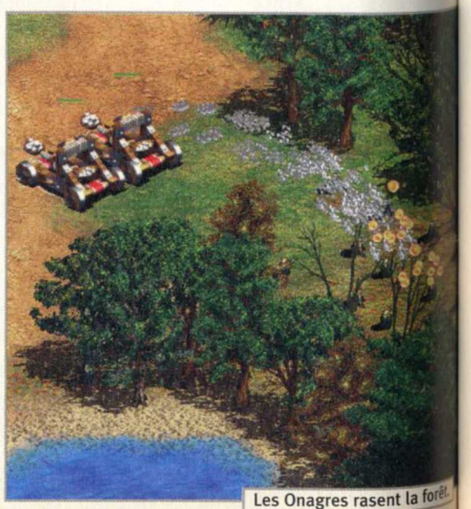
Vous devrez utiliser chacun de vos Moines pour convertir un Chevalier Teuton (c'est facile car cette unité est lente) et vos Archers (améliorés) doivent tuer tout ce qui reste. Si jamais l'ennemi passe, sonnez le rappel dans votre Hôtel de ville (c'est-à-dire utilisez l'icône "cloche") afin de tuer les derniers assaillants puis sonnez de nouveau la cloche pour renvoyer les Paysans au travail.
Pendant ce temps, éliminez le camp des Goths au sud **(4)** : lancez votre attaque contre eux lorsque vous pourrez faire un second groupe de quinze Chevaliers, six Moines et quatre Béliers. Utilisez les Béliers pour détruire les bâtiments et le reste de vos troupes pour les protéger.
Lorsque vous aurez rasé le Fort ennemi **(4)**, vous devrez construire un Fort à la place (près du drapeau) mais ce n'est pas urgent pour l'instant.
L'élimination des Goths vous donne accès à des ressources en bois immenses que vous pourrez vendre sur un Marché contre de l'or.
Votre second objectif est le camp des Teutons **(7)** mais, avant tout chose, vous devez d'abord détruire leur avant-poste **(8)** où se trouvent un Fort et une Tour. Pour cela, amenez quelques Paysans et votre groupe d'attaque dans les parages du Fort **(9)** puis construisez là un Hôtel de ville, un Fort et de nouveaux bâtiments de guerre (plusieurs Écuries, un Monastère...). Détruisez les constructions ennemies **(8)** avec vos Béliers et exploitez les filons proches.
Les Teutons attaqueront bien sûr par le nord **(10)** et le sud **(11)** votre nouveau village **(9)** mais il faudra rapidement passer à l'attaque et raser leur ville **(7)**, en utilisant toujours la même technique, mais en remplaçant cette fois-ci les Béliers par des Balistes qui sont encore plus puissantes (protégez les Balistes avec vos Chevaliers et vos Archers pendant qu'elles détruiront le camp à distance). Faites ensuite un troisième Fort près du drapeau des Teutons **(12)**.
Remplacez vos pertes et attendez d'avoir atteint le maximum de soixante-quinze unités puis envoyez un Chevalier pour rallier les troupes qui se trouvent au nord-ouest **(13)** : cela vous permettra de faire une armée plus imposante encore.
Votre dernier adversaire se trouve au nord **(14)** mais il est puissant : vous ne pouvez pas faire une attaque de front car vous vous ferez massacrer par ses Tours bombardes et les Onagres perchés sur les hauteurs près de l'entrée principale **(15)**.
Regroupez vos troupes près de votre second village **(9)** et envoyez les Trébuchets détruire les Tours bombardes et les Onagres : vos Trébuchets sont les seules unités qui pourront tirer d'assez loin sans risquer de se faire toucher. Au bout de quelques destructions, l'ennemi finira par sortir en masse de sa ville et fera le forcing. Vos Trébuchets seront perdus mais ce n'est pas grave : attendez l'ennemi de pied ferme et préparez-vous à un combat difficile.

Utilisez tout de suite vos Chevaliers pour détruire tous ses Onagres puis ses Trébuchets avant qu'ils ne soient trop près de votre village. Laissez vos Archers et vos Piquiers tuer les Chevaliers ennemis qui s'approcheront. Laissez aussi votre dizaine de Moines soigner tout le monde. Utilisez enfin vos Chevaliers pour tuer les Chevaliers restants et les Béliers.
Pendant le combat, produisez des unités dans vos bâtiments pour remplacer les pertes qui seront nombreuses si vous n'agissez pas assez vite. Lorsque vous aurez anéanti l'Armée des Bohémiens, il ne vous reste plus qu'à refaire des Trébuchets et à envoyer aussi tout le reste de votre armée afin de raser la ville pour gagner.

Mission 6



Presque dès le début de la mission vous allez être attaqué : des Hongrois traverseront le pont **(1)** pour s'attaquer à vos Tours **(2)** puis à votre ville. Vous devez tout d'abord les en empêcher. Pour cela, développez votre ville avec toutes les ressources, y compris la pierre qui se trouve près de votre village **(3)**. Envoyez alors un Paysan près de vos Tours pour en construire deux ou trois autres supplémentaires et réparer celles qui seront endommagées. Utilisez aussi ce Paysan pour faire une Écurie et un Monastère près des Tours. Faites des Chevaliers et des Moines pour défendre le passage à la sortie du pont **(4)** : essayez de convertir l'ennemi et utilisez vos Chevaliers pour détruire les Catapultes en priorité. Lorsque vous aurez une vingtaine de Chevaliers améliorés, ce sera à peu près le moment où les renforts de Subotai arriveront (des Saboteurs arrivent au bout de quarante minutes). Commencez alors à attaquer les Hongrois en traversant le pont avec vos Chevaliers mais attention : l'ennemi va faire sauter le pont et vous perdrez vos troupes (le moment où le pont saute n'est pas clair : je pense que c'est au bout de quelques minutes alors faites attention à ne pas perdre vos unités du mauvais côté de la rive). Vous vous retrouvez donc sur une partie de la carte isolée de l'ennemi et c'est un avantage car vous pouvez exploiter toutes les ressources tranquillement. Mais cette tranquillité ne durera pas car les Hongrois vont construire une Merveille **(5)** qu'il va falloir détruire rapidement.
Pour y arriver, faites traverser le fleuve à l'endroit où il est gelé **(6)** par toutes vos troupes et un ou deux Paysans. Utilisez ces Paysans pour construire sur l'autre rive **(7)** un Fort, une Écurie, un Monastère et un Atelier de Siège. Faites dans ces ateliers des Onagres (après avoir recherché la technique correspondante) et utilisez-les pour raser la forêt **(8)** afin de créer un passage (il faut donner l'ordre aux Onagres d'attaquer le terrain : c'est une des icônes de commandement de l'Onagre). Utilisez vos Balistes pour détruire les Tours les plus proches.
Rasez encore la forêt avec les Onagres **(9)** et commencez à détruire la ville avec vos Balistes tout en les protégeant. Vous devez le plus vite possible détruire la Merveille **(5)**, même si pour cela vous risquez de perdre toutes vos troupes. C'est aussi le moment d'utiliser vos Saboteurs qui ne font rien depuis le début de la partie : dès que vous avez détruit la



Les Onagres rasent la forêt.

porte annexe **(10)**, envoyez-les sur la Merveille. Et, si vous n'avez pas réussi à la détruire, lancez le reste de vos forces. Il vous reste ensuite à détruire toute la ville pour gagner en utilisant les techniques habituelles (Balistes protégées par des Chevaliers qui seront eux-mêmes soignés par des Moines).

Campagne 4 : Barberousse

Mission 1

Cette mission est classique : vous avez un village **(1)** avec toutes les ressources nécessaires autour et vous devez récupérer quatre Reliques (sur les six présentes) pour gagner. Ces reliques sont dans des Monastères ennemis **(2)** à détruire afin de pouvoir ramener les Reliques dans votre Monastère (grâce à des Moines). Comme toujours, développez-vous vite et faites des Moines, des Chevaliers et des Béliers. Essayez d'attaquer le plus tôt possible votre premier ennemi au nord-ouest **(3)**, puis supprimez les ennemis un par un sur la carte dans le sens contraire des aiguilles d'une montre mais prenez garde à laisser toujours des troupes cantonnées dans votre village car vous serez attaqué régulièrement.

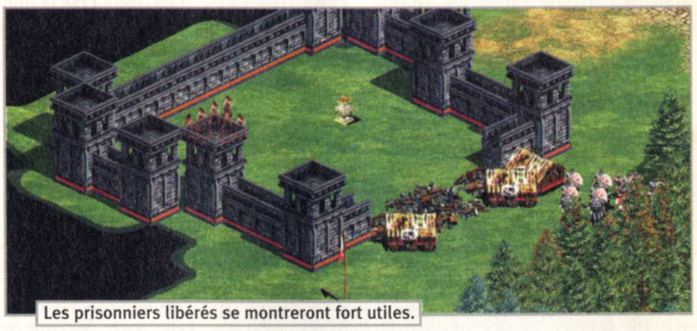
Les femmes et les enfants d'abord...

Le meilleur moyen de défendre votre base consiste à produire une dizaine de Chevaliers et à les faire patrouiller, tout en mettant quelques Moines sur le trajet de leur patrouille : vos Moines les soigneront ainsi automatiquement. Au fur et à mesure de votre progression, vous aurez de moins en moins d'adversaires et de plus en plus de ressources et la mission deviendra ainsi de plus en plus facile. Il y a aussi un groupe de Mongols au nord-est **(4)** qui se joindront à vous si vous leur versez un tribu de deux cents pièces d'or (utilisez le menu "Diplomatie"). N'oubliez pas que vous pouvez aussi faire des Balistes : ces machines de siège seront pratiques pour l'assaut des villages fortifiés **(5)**. Dès que vous avez les quatre Reliques, vous avez gagné, cela signifie que vous n'avez pas à éliminer tous vos adversaires. Remarque : si vous oubliez de prendre une Relique, elle apparaîtra sur la carte sous la forme d'un point blanc.

Sonnez à la porte... avec des Béliers.

Mission 2

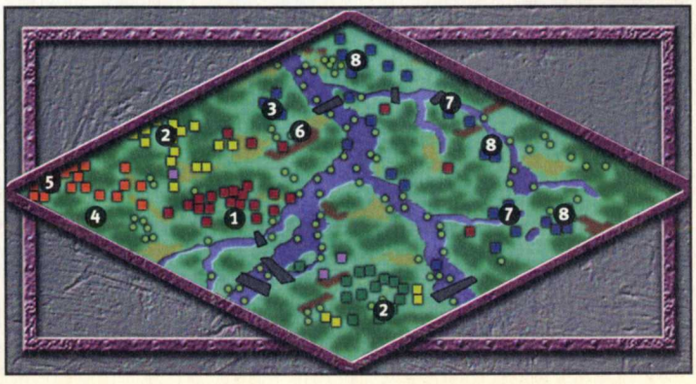
Voici une mission originale dont seul le début est difficile : vous avez un village **(1)** mais pas de Paysans. En revanche, vos alliés **(2)** vont vous verser un tribu régulier de ressources. Faites immédiatement trois Béliers et les améliorations pour les troupes (la Cavalerie en premier) dans la Forge. Utilisez vos Béliers pour détruire le Fort au nord **(3)** tout en protégeant ces machines de guerre avec vos troupes. Henry le Lion **(4)** va alors immédiatement vous trahir et envoyer ses troupes à l'assaut de votre village. Ramenez toutes vos forces (et faites-en d'autres dans votre village) pour vous défendre puis détruisez ensuite dès que possible (c'est-à-dire presque immédiatement) le Fort de Henry **(4)** de la même façon que le Fort précédent (Béliers en attaque/Chevaliers en protection) afin d'éliminer cette menace.


Les prisonniers libérés se montreront fort utiles.

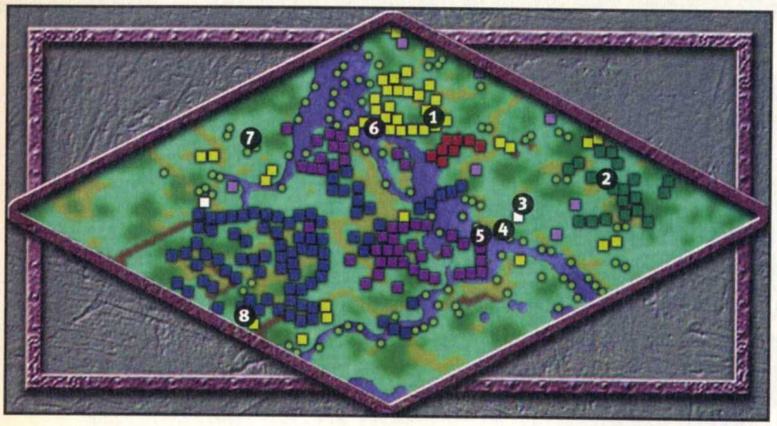
Ensuite, vous devez récupérer les Paysans prisonniers dans l'enceinte au nord-ouest **(5)** après avoir détruit les remparts avec vos Béliers. Utilisez ces Paysans pour faire un Hôtel de ville près des ressources à côté de vos Alliés **(6)**. Il vous reste maintenant à nettoyer la carte de toute présence ennemie. Vous devez faire des troupes et des Béliers car il y a d'autres Forts **(7)** et des villages **(8)** à éradiquer. Dès que vous avez tout détruit, la mission est gagnée.

Remarque : *il y parfois un bug dans cette mission qui vous donnera la victoire dès que vous aurez construit l'Hôtel de ville.*

Les Reliques sont une précieuse source d'or.



Mission 3



Vous commencez cette mission avec un groupe de soldats et de Moines **(1)** mais aucun Paysan. Allez vers l'ouest et convertissez des Paysans de la ville de Crima **(2)** tandis que vos troupes tuent les quelques forces qui défendent la ville. Dès que vous avez un Paysan, commencez à construire une ville juste à côté avec toutes les infrastructures, y compris le Fort. Attendez d'avoir au moins un Bélier pour raser la ville mais convertissez tous les Paysans qui passeront. L'un de vos Moines pourra prendre la Relique qui se trouve au sud **(3)** pour la ramener à votre Monastère. Faites des troupes (vingt Chevaliers, trois Trébuchets, huit Moines) en attendant d'accumuler beaucoup de ressources. Placez vos Trébuchets au bord de la rive **(4)** pour détruire le Fort de l'autre côté du fleuve **(5)** puis ramenez-les en sûreté dans votre village. Lorsque vous commencez à avoir beaucoup d'or et de bois et que vous avez fait toutes les recherches, envoyez des Paysans pour construire simultanément trois Ports **(4)**. Faites alors des navires de guerre et pensez à les améliorer. L'ennemi réagira violemment avec sa flotte mais vos trois Ports permettront de remplacer les pertes. Utilisez vos navires pour détruire le Port à l'ouest **(6)** en évitant les Tours qui sont redoutables pour ce type d'unité. Lorsque ce Port sera détruit, placez vos navires près de la mine d'or à l'ouest **(7)** pour qu'ils empêchent les Paysans ennemis de l'exploiter. Lorsque vous aurez la suprématie des mers pour un moment, faites des navires de transport (deux ou trois) afin d'embarquer vos Chevaliers, vos Moines et quelques Paysans. Débarquez-les à un endroit "calme" **(7)**. Construisez sur ce site deux ou trois Écuries, un ou deux Monastères, un Fort, un Hôtel de ville et des Tourelles.

Tous vos adversaires vont passer à l'attaque simultanément et vous allez souffrir car cela va donner un rapport de deux contre un : vos Moines doivent donc absolument soigner les Chevaliers ou bien vous n'aurez aucune chance. Les conversions seront aussi impératives et dirigez vos troupes pour qu'elles concentrent leur attaque sur un ennemi à la fois afin de le tuer vite avant de passer au suivant. Grâce aux bâtiments que vous aurez construits, vous pourrez aussi remplacer les pertes. Faites attention aux ressources : elles ne doivent pas manquer et vos Paysans sur l'autre rive devront donc travailler constamment (utilisez avec précaution le Marché pour acquérir les ressources manquantes).

Au bout d'un moment (pas avant une quinzaine de minutes), vous verrez que vos adversaires faiblissent et que les assauts sont moins fréquents. C'est le moment de passer à l'attaque. Amenez vos Trébuchets ou faites-en d'autres à partir du Fort et rasez Milan SAUF la Cathédrale **(8)** car vos Moines devront la convertir pour gagner la partie (il faut avoir fait la recherche pour convertir un bâtiment dans votre Monastère).

Remarque : cette mission est perdue d'avance si vous débarquez sans avoir en réserve suffisamment de ressources.

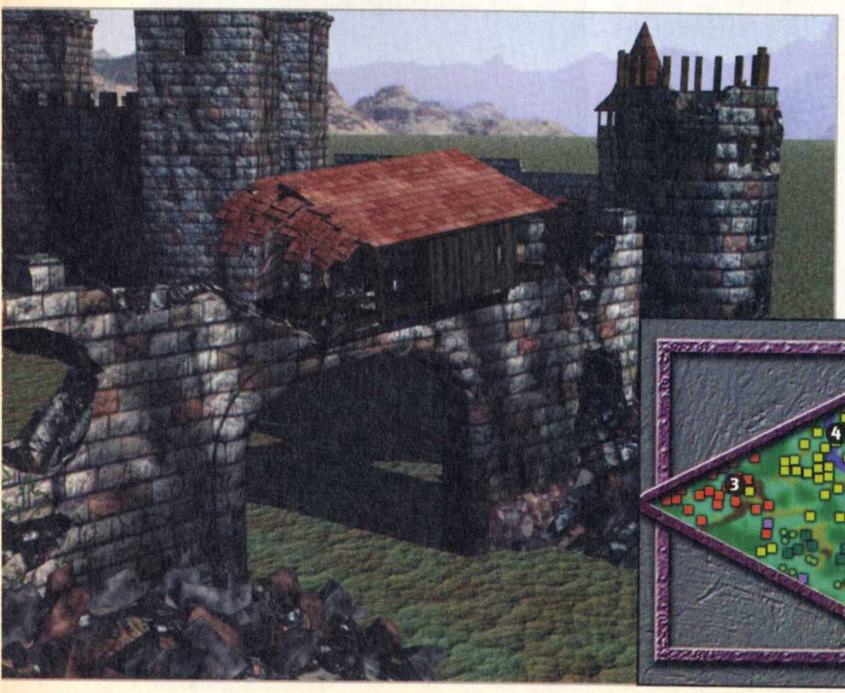
La conversion d'une Merveille : une insulte pour tout adversaire.

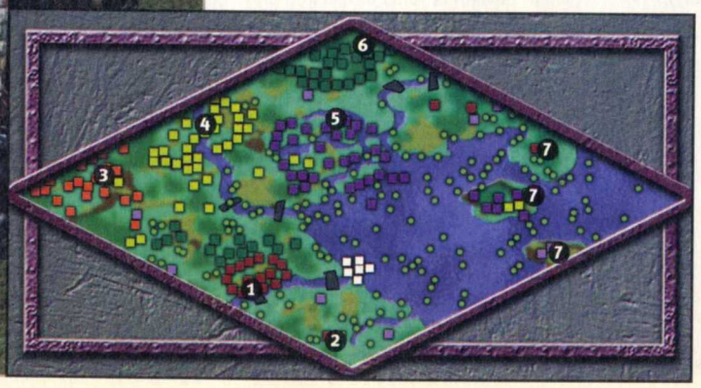
Mission 4

Pour cette mission, il faut jouer vite car votre ville est ravagée **(1)** et vous n'avez qu'une chose à faire : fuir. Sélectionnez tous vos Paysans et amenez-les sur le site au sud **(3,4,5,6)** où se trouvent toutes les ressources nécessaires pour un nouveau départ. Utilisez les troupes qu'il reste pour ralentir l'ennemi en détruisant d'abord les machines de siège. Vos ennemis sont nombreux **(2)** et il y a même une puissance maritime qui vous attaquera fréquemment avec des navires mais, heureusement, vous recevez immédiatement des troupes en renfort (dans les navires de transport). Pour sécuriser votre village, construisez des Tours bombardes au nord et à l'est dès que vous en aurez la technologie. Faites alors un groupe habituel de Chevaliers, de Moines et de Trébuchets et partez reconquérir le terrain. Avancez prudemment car vos adversaires ont des ressources importantes et ils se montreront très coriaces.

Éliminez d'abord la ville d'Henry le Lion au nord **(2)**, qui est votre adversaire le plus faible. Implantez là un nouveau village afin d'avoir au moins de quoi produire des troupes.

Si vous avez des problèmes de ressources,





Sans les Moines, les Chevaliers ne seraient pas aussi efficaces.

pensez à exploiter toutes les forêts et à revendre le bois pour obtenir de l'or. Rasez ensuite la ville de Verona à l'est **(3)** puis Venise à l'est. Il faut absolument des Trébuchets car les défenses sont impressionnantes. De plus, méfiez-vous de Verona qui dispose de Moines : la meilleure façon de les combattre consiste à envoyer tout de suite dessus des Chevaliers ou bien à convertir les Moines. Lorsque vous aurez détruit ces deux villes, Venise aura encore des ressources **(7)** et la Ville de Padua sera toujours debout **(6)** mais vos adversaires seront tellement affaiblis qu'ils ne seront plus une menace.

Il sera alors temps de construire une Merveille. Construisez-la par exemple à l'emplacement de la ville de Verona **(4)** en envoyant tous vos Paysans (attention, la Merveille doit être construite à l'intérieur des remparts d'une des villes détruites). Vous aurez alors gagné.

Mission 5

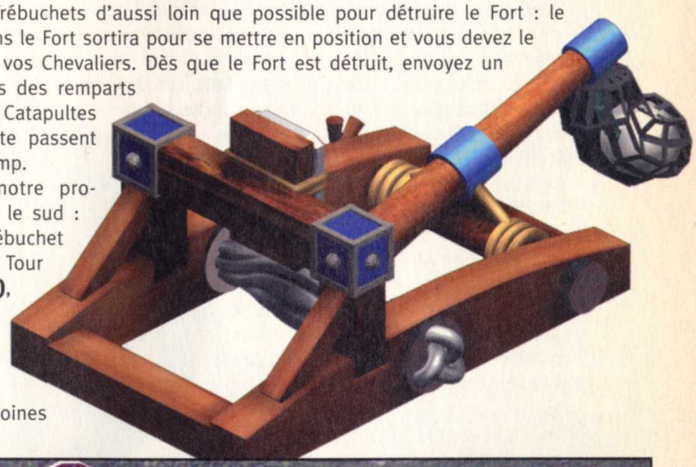
Vous attendiez de la difficulté : vous allez être servi car cette mission va vous faire mettre en pratique tout ce que vous avez appris jusque-là. En effet, vous n'aurez pas de ville à gérer et il faudra limiter au maximum les pertes. Vos Moines sont donc l'unité la plus importante car ils vous permettront de soigner tout le monde et de convertir les ennemis afin d'accroître votre armée. À noter que les conversions ont un côté aléatoire : sauvegardez avant de faire chaque conversion car cela pourrait mal se passer (il ne faut perdre aucun Moine !). Faites tout d'abord un groupe selon chaque unité disponible puis convertissez le navire à l'ouest : il ne sert à rien étant donné son emplacement mais, au moins, il ne gênera pas. Amenez ensuite votre armée dans les environs de Constantinople mais pas trop près **(2)**. Vous serez attaqué par des troupes en embuscade près d'une maison **(3)** : tuez-les (essayez de convertir au moins une unité). Mettez ensuite en place un Trébuchet et faites-lui tirer sur la ville, par exemple sur la Catapulte postée en hauteur. Pour que le Trébuchet tire, il faudra utiliser l'icône d'attaque du terrain car sinon il refusera l'ordre (Constantinople est votre alliée). Dès les premiers tirs, la ville montrera sa traîtrise et fera sortir des troupes : envoyez vos Chevaliers aux portes de la ville pour intercepter ces troupes avant qu'elles ne fassent des dégâts (les Catapultes sont à détruire en priorité !).

Constantinople n'enverra plus d'autres troupes et vous serez tranquille : utilisez alors vos Trébuchets pour détruire les Tours bombardes de la ville (la destruction du reste de la ville n'est pas conseillée). Pendant ce temps, utilisez vos Moines pour convertir la dizaine de Chameaux éparpillés sur la carte vers l'ouest **(4)**. Pour convertir plus facilement ces Chameaux, placez vos Moines derrière une colline car cela ralentira la course des unités ennemies et vous fera gagner les quelques secondes supplémentaires nécessaires à la conversion. Il y a même deux Catapultes **(5)** et vous pouvez au moins en convertir une : placez vos trois Moines à côté d'une Catapulte et un Chevalier à côté de l'autre (le Chevalier doit être en mode Neutre). Convertissez alors la première Catapulte pendant que le Chevalier détruit la seconde.

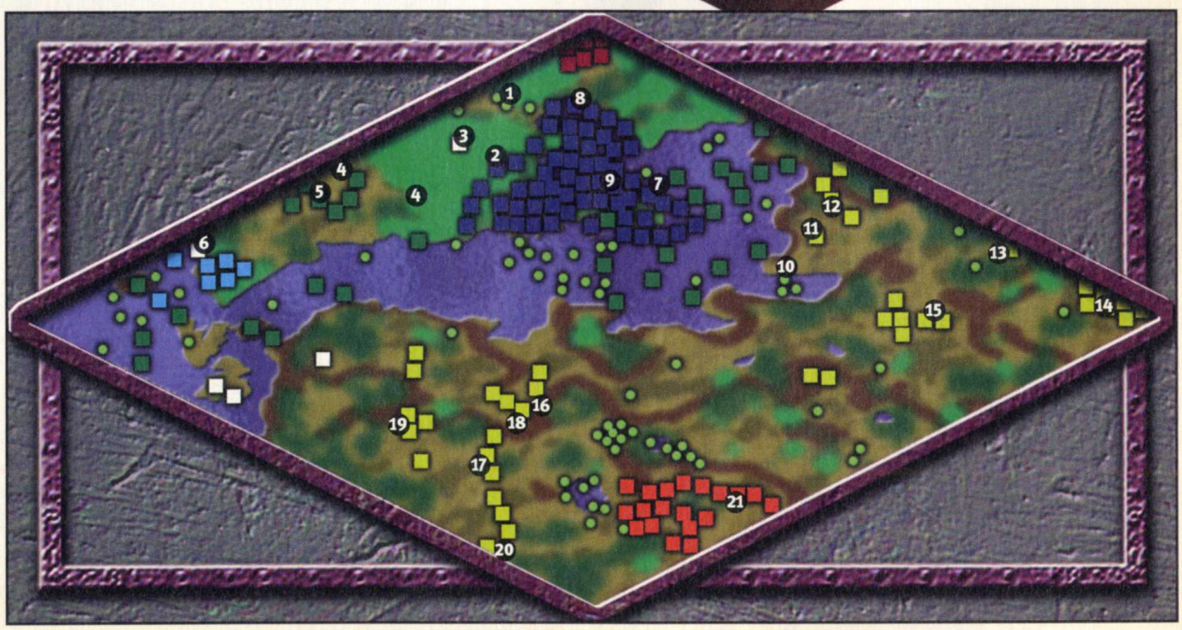
Lorsque vous avez détruit toutes les Tours bombardes de Constantinople, amenez un Chevalier jusqu'à la ville de Gallipoli : elle montrera son alliance en vous donnant quatre Transports **(6)**. Amenez dans le même temps un Chevalier à la Merveille de Constantinople **(7)** pour que la ville se rende : elle vous donne le contrôle d'une flotte immense **(8)**.

Amenez la flotte de Gallipoli au port **(9)** de Constantinople et faites embarquer toutes vos troupes dedans. Pendant ce temps, l'ennemi va attaquer la flotte de Constantinople **(8)** pour détruire les navires de transport (il ignorera les autres navires). Protégez ces transports avec les autres navires de guerre. Profitez de cette diversion pour amenez la flotte de Gallipoli sur l'autre rive **(10)** et débarquez. Utilisez vos trois Moines pour convertir le Moine au nord **(11)** puis utilisez vos Moines par couple pour convertir deux des quatre Cavaliers archers au nord **(12)**. Vos deux Cavaliers convertis tueront les deux autres Cavaliers pendant que vos Moines les soigneront. Amenez une troupe à la tourelle nord-est de la carte **(13)** pour que les quatre Chevaliers se joignent à vous.

Amenez ensuite votre armée dans les parages du Fort dans le coin nord-est **(14)**. Utilisez vos Trébuchets d'aussi loin que possible pour détruire le Fort : le Trébuchet dans le Fort sortira pour se mettre en position et vous devez le détruire avec vos Chevaliers. Dès que le Fort est détruit, envoyez un Chevalier près des remparts pour que les Catapultes dans l'enceinte passent dans votre camp.



Continuons notre progression vers le sud : placez un Trébuchet à portée de la Tour de gauche **(15)**, mettez devant des Chevaliers pour le protéger et des Moines

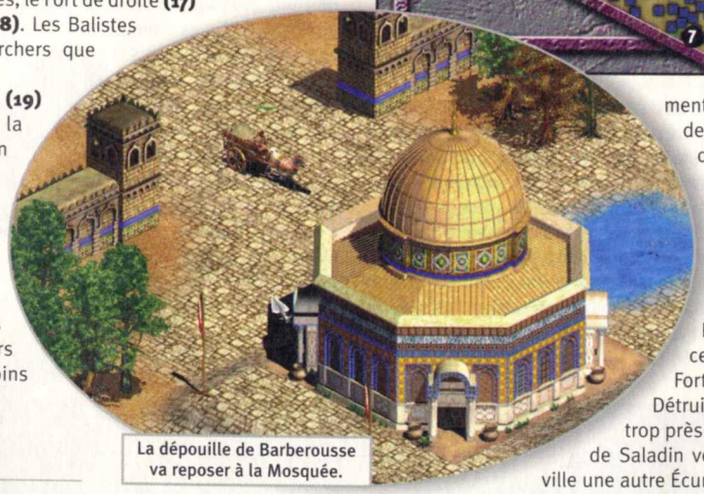


Avec de la patience on arrive à se créer une grosse armée.

derrière le Trébuchet. Faites tirer le Trébuchet sur la Tour de gauche : les Turcs passeront à l'attaque. Convertissez les Chameaux qui arriveront pour tuer les Moines en les gênant avec vos Chevaliers puis utilisez vos Chevaliers pour tuer le reste des troupes (essayez de convertir une ou deux autres unités). Si vous avez bien joué, vous devez avoir maintenant plus d'une centaine de troupes.

Tuez le groupe qui défend les fortifications **(16)** en envoyant d'abord vos Chameaux puis vos Chevaliers contre les Cavaliers archers et les Bombardes (si vous envoyez vos Chevaliers d'abord, ils se feront massacrer par les Chameaux ennemis). Dans la bataille, vos Moines doivent pouvoir convertir un ou deux ennemis. Détruisez alors, avec les Balistes, le Fort de droite **(17)** à partir de l'emplacement au-dessus **(18)**. Les Balistes seront attaquées par des Cavaliers archers que vous pourrez convertir.

Attaquez ensuite les Tours bombardes **(19)** avec vos Balistes (méfiez-vous de la Catapulte en défense : éliminez-la en priorité en tirant dessus) : un tremblement de terre se produira alors et le Fort et les Tours seront détruits. Il ne vous reste plus qu'à faire une brèche dans le mur, à tuer les derniers adversaires et à détruire le dernier Fort **(20)** puis à amener vos troupes aux abords du Fort dans le camp des Hospitaliers **(21)** pour gagner (il faut amener au moins dix soldats).



La dépouille de Barberousse va reposer à la Mosquée.

Mission 6

Pour cette dernière mission, vous aurez dix minutes pour vous préparer (moins, en fait, car le compteur de temps tourne très vite, surtout si vous avez mis le jeu en vitesse rapide). Contrairement à ce qui est indiqué dans les conseils de jeu, ne déplacez pas vos troupes dans la ville de Damas **(1)** pour attaquer en traître mais profitez, au contraire, de ces précieuses minutes pour construire toute votre ville (Maisons, Écuries, Monastère, Marché et Fort). Faites des Moines et des Chevaliers. Les Moines sont vitaux dans cette partie car ils vous permettront de convertir les nombreux Éléphants qu'enverra Damas. Vous avez aussi au début de la mission un Chariot : il contient le cadavre du roi Henry et il faut donc mettre cette unité à l'abri pour l'instant (mettez le Chariot dans le coin nord de la carte).

Pour gagner, la technique est simple : faites un groupe d'une quinzaine de Chevaliers et trois groupes de Moines (trois Moines dans chaque groupe au moins). Convertissez alors tous les Éléphants qui approcheront de votre ville en utilisant un de vos groupes de Moines pour chaque Éléphant et ordonnez seulement aux Chevaliers de détruire les machines de siège et les autres Chevaliers. Attendez d'avoir une vingtaine d'Éléphants convertis puis faites des Balistes et passez à l'attaque de Damas **(1)**. Faites une brèche dans les remparts afin d'envoyer vos troupes à l'intérieur en les faisant suivre par vos Moines. Les Éléphants sont moitié moins efficaces que les Béliers pour détruire les bâtiments mais cela suffira amplement, sauf contre les Forts où vous devrez utiliser vos Trébuchets.

Détruisez la ville en évitant de vous approcher trop près de la partie sud-ouest **(2)** car les troupes de Saladin veillent. Construisez aussi au cœur de la ville une autre Écurie et un Monastère afin d'accélérer l'arrivée des renforts si les choses tournent mal.

Détruisez les portes au nord-est de la ville **(3)** et continuez à raser tous les bâtiments qui se trouvent dans cette partie de la carte. Étant donné la superficie du terrain et la lenteur des Éléphants, progressez avec mesure et employez les Chevaliers pour détruire les Catapultes avant qu'elles ne blessent les Éléphants. Lorsque vous aurez tout conquis dans cette partie de la carte, vous aurez là une zone que vos paysans pourront exploiter.

Amenez maintenant vos troupes à l'ouest où vous rencontrerez l'armée de Richard Cœur de Lion **(4)**. Laissez ses hommes tuer les unités en défense **(5)** puis faites une brèche avec un Trébuchet dans le mur pour entrer. Détruisez le Fort **(6)** et bâtissez-en un vous-même à cet endroit. Faites d'autres Trébuchets, si vous n'en avez plus, exploitez le filon d'or à côté et passez à l'assaut de la ville de Jérusalem au sud **(7)** en protégeant les Trébuchets avec vos troupes des assauts de celles de Saladin (vous pouvez d'ailleurs éliminer d'abord Saladin si vous voulez vous sentir en confiance). Vos Trébuchets doivent détruire Jérusalem de loin car il y a de nombreux Moines qui la défendront (convertissez ces Moines de derrière les remparts). Entrez dans Jérusalem et abattez toutes les Tours et tous les bâtiments sauf la mosquée au sud-est de la ville **(8)**. Vous pouvez alors amener le chariot contenant le cadavre de Henry à la mosquée : il faut placer le chariot à côté des drapeaux pour gagner.

Jeff
Monkey3@club-internet.fr

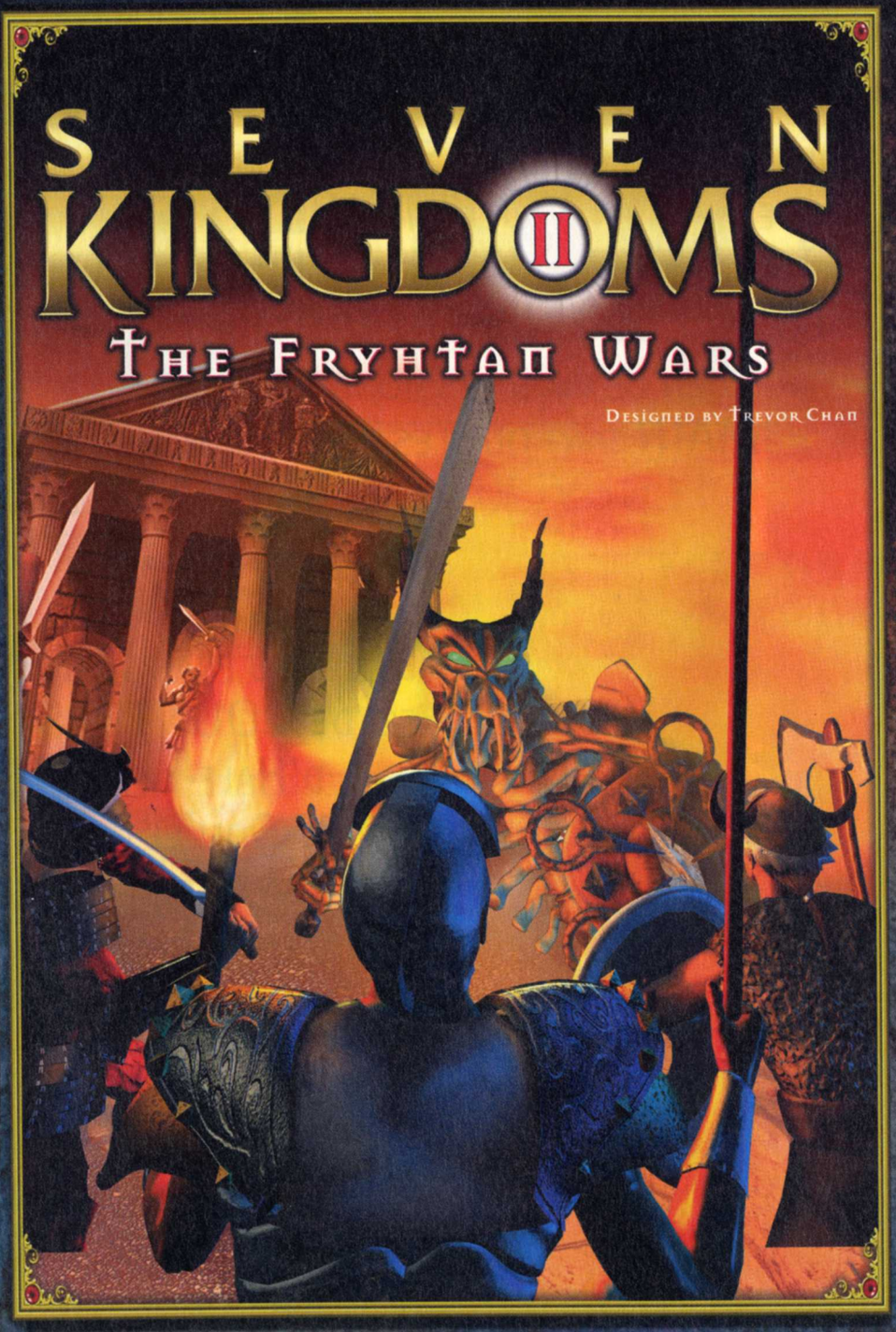
Avec une telle puissance de feu, la victoire sera rapide.

Espionnage, Diplomatie et Stratégie.

12 civilisations humaines historiques.

7 troupes de monstrueux Fryhtans.

Des graphismes réalistes et détaillés.



Un générateur aléatoire de mondes.

Une durée de vie quasi-illimitée.

Possibilité de jouer à 8 en mode multijoueur.

« Seven Kingdoms II ne sera pas seulement un beau jeu. Comme son prédécesseur, il offrira une gestion économique et politique de pointe. Son grand atout sera sans aucun doute l'espionnage. »
JOYSTICK

CD ROM PC

Enlight Software

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

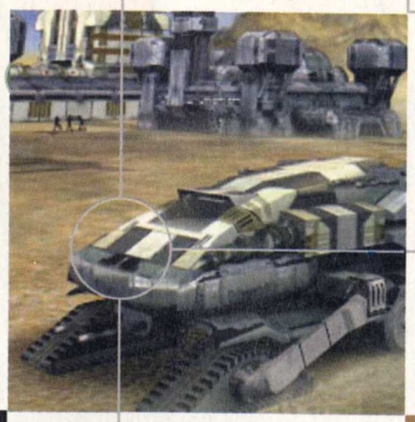
Ubi Soft

MULTIPLAYER INTERNET

ENCORE + NET

Pour tout savoir sur les jeux multi-player & internet

CELA FAIT LONGTEMPS QUE JE VOULAIS UNE RUBRIQUE DE CE GENRE DANS PC SOLUCES, UNE RUBRIQUE QUI PARLE DES JEUX EN MODE MULTIJOUEUR OU DES JEUX NE SE JOUANT UNIQUEMENT QUE SUR INTERNET. À MON AVIS, C'EST LÀ QU'EST L'AVENIR DU JEU VIDÉO CAR IL N'Y A POUR L'INSTANT RIEN DE PLUS PASSIONNANT QUE D'AFFRONTER UN JOUEUR HUMAIN TANT QUE LES PROGRAMMEURS NE FERONT PAS DES DÉCOUVERTES RÉVOLUTIONNAIRES EN MATIÈRE D'IA.



ET, POUR INAUGURER CETTE RUBRIQUE, MANKIND V1.5 TOMBE À PIC CAR C'EST EN PLUS UN JEU FRANÇAIS. JE VOUS PARLERAI AUSSI DE COUNTERSTRIKE, LE MOD D'HALF-LIFE QUE NOUS ADORONS À PC SOLUCES ET SUR LEQUEL NOUS AFFRONTONS LES RÉDACTEURS DE JOYSTICK.

Jeff

LE TOP Multijoueur

1	E	HALF-LIFE - 95 %	PC Soluces 21
2	H	AGE OF EMPIRES II - 94 %	PC Soluces 31
3	E	STARCRAFT - 88 %	PC Soluces 16
4	H	RAINBOW 6 - 80 %	PC Soluces 30
5	H	COUNTERSTRIKE - 93 %	PC Soluces 32

Est-ce une BONNE nouvelle ?

Lorsque le géant AOL ne dort pas, il se met aux "nouvelles technologies "puisqu'il vient d'annoncer son association avec le câblo-opérateur NC-Numéricable pour offrir un service à haut débit. Quand on voit tous les problèmes du câble, on se dit que ce n'était peut-être pas la peine d'en rajouter...

Jusqu'ICI tout VA bien

Pour réagir à l'assaut des providers gratuits, Club Internet et World Net ont annoncé pour le 2 novembre des offres de connection par ADSL qui permettront des débits au moins aussi rapides que le câble mais en utilisant le téléphone (les six premiers arrondissements de Paris, Neuilly, Vanves et Issy-les-Moulineaux sont concernés). La réponse de Free, un provider gratuit, a été immédiate : la société proposera l'ADSL en décembre. Pour nos deux condamnés à mort Club Internet et World Net, cela fait toujours un mois et demi de sursis, le temps de trouver une autre bouée de secours....

http://www.club-internet.fr

81 CD, record BATTU

Le nouveau lecteur de MP3 Personnal JukeBox peut stocker quatre-vingt-un CD. Je trouve ça tellement incroyable qu'on doit être à deux doigts du piège à gogo mais, si vous voulez vérifier, allez sur le site :

http//www.pjbox.com

Bon ANNIversaire

Créé le 20 octobre 1969, cela fait maintenant trente ans qu'Internet existe. Pour la petite histoire, le premier message envoyé sur Internet n'avait que trois lettres et n'avait pas été reçu en entier ! Comme quoi rien ne change, sauf le nombre de connectés qui est passé de deux personnes à soixante millions.

LA COTE DES JEUX Disponibles

- SBK — PC Soluces 24 - Note 92 %
- X-WING ALLIANCE — PC Soluces 25 - Note 95 %
- CIVILIZATION CALL TO POWER — PC Soluces 25 - Note 93 %
- ALIEN VERSUS PEDATOR — PC Soluces 26 - Note 92 %
- DUNGEON KEEPER — PC Soluces 28 - Note 92 %
- NEED FOR SPEED 4 — PC Soluces 28 - Note 83 %
- HEAVY GEAR II — PC Soluces 29 - Note 82 %
- UNREAL THE TOURNAMENT — PC Soluces 29 - Note 82 %
- FREESPACE 2 — PC Soluces 31 - Note 92 %

CURIOSITÉS

HOME SWEET HOME

Cela a mis du temps mais, au moment où vous lirez ces lignes, notre portail Internet sera ouvert. Vous y retrouverez l'ensemble de nos publications (PC Soluces, Auto Live, Playmag, Ciné Live...) avec une foule d'informations et de choses à downloader.

http://www.loisir.net

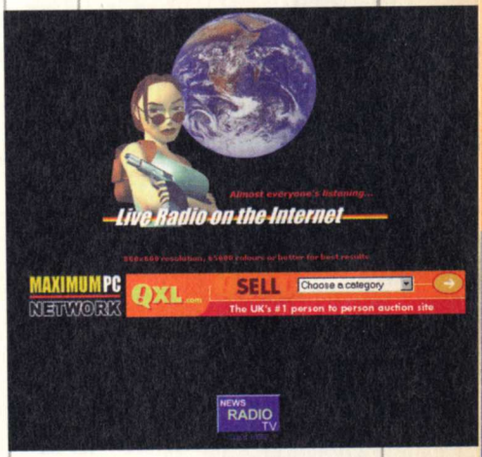
ON NE PEUT PAS LUTTER

Les cafards sont partout, d'ailleurs chez nous ils prennent même l'ascenseur pour passer du sixième au neuvième étage. Avec ce site, vous serez encore plus dégoûté par ces bestioles qui font CRI-CRI car on y apprend des choses incroyables. Par exemple, saviez-vous que le cafard peut vivre une semaine avec la tête coupée (il meurt de soif en fait car il ne peut plus boire). Beurk, rien que d'écrire cela, ça me fait des frissons dans le dos.

http://www.nj.com/yucky/roaches/

Je passe à la RADIO

Plus de 2 500 radios



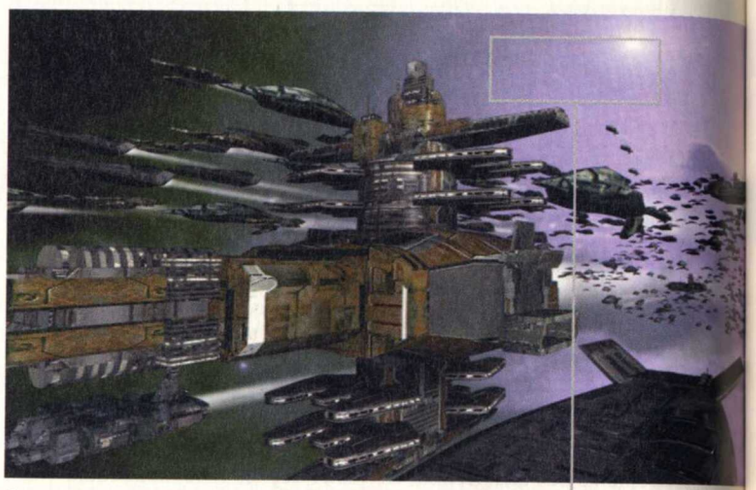
On trouve sur le Net plus de deux mille cinq cents radios. C'est à partir de ce constat que des anciens d'Apple ont eu l'idée de faire une radio branchée exclusivement sur le net et qui utilisera les streamers audio Real Player G2 de Real Networks ou bien le Media Player de Mythosoft. Les choses de l'informatique n'étant jamais simples, et comme Billou s'en mêle, ce sera peut-être aussi la première radio buguée au monde ! Mais on pourra peut-être télécharger des patchs. Ouf !
Si les radios on-line vous intéressent, consultez ce site :

http://www.live-radio.net

ManKind

VERSION 1,5

MANKIND ÉTANT SORTI IL Y A PRESQUE UN AN, JE L'AVAIS TESTÉ DANS LE NUMÉRO 22 DE PC SOLUCES EN POUSSANT UNE GROSSE COLÈRE (VOUS AVEZ QU'À RELIRE LE TEST POUR VOUS EN CONVAINCRE). IL FAUT DIRE QUE LE JEU EST SORTI BEAUCOUP TROP TÔT PUISQU'AU MOMENT OÙ J'ÉCRIS CE TEST, IL N'EST TOUJOURS PAS FINI ! ÉTRANGE, NON ?



Mankind est unique dans les annales du jeu vidéo car il a été conçu par trois jeunes programmeurs français (c'est déjà rare) mais il se joue en plus sur Internet et il est "massivement on-line". Qu'est-ce que cela signifie ? Eh bien, à l'heure actuelle, trente-cinq mille joueurs se défoulent à conquérir une galaxie de neuf cents millions de planètes !

Mankind est en effet un jeu de gestion/stratégie tout en 3D, et en temps réel, où l'on construit un empire stellaire typique des univers de science-fiction comme Star Trek, Star Wars ou Fondations.

Les débuts du jeu sont plutôt fastidieux : on commence dans une base impériale en orbite dans un système solaire et l'on ne dispose que d'un petit constructeur "Vibz. 19" et de six mille crédits. À partir de là, il faut se débrouiller : on peut, soit effectuer des missions commerciales pour l'Empire (mais elles sont peu rentables et inintéressantes car cela correspond simplement à un travail de livraison), soit trouver une planète où s'intaller.

Théoriquement, il n'y a pas de limite au nombre d'unités que l'on peut produire mais l'affichage s'en ressent.

JE CHERCHE DU BOUNATIUM

Étant donné le très grand nombre de planètes, ce n'est pas très dur mais il faut faire attention au site choisi car il y a une quinzaine de ressources dans l'univers et certaines sont très rares. De plus, il y a souvent beaucoup d'autres joueurs déjà installés sur les meilleurs sites à proximité d'une base impériale et il vaut donc mieux explorer un peu l'espace afin de trouver une planète isolée pour débuter tranquillement. Du fait de la rareté de certaines ressources, il est presque impossible de trouver un filon d'or, de Bounatium, de Larium, d'Iridium et de Larium sur une même planète. Mais d'autres ressources comme le Titane, le Pétrole et le Fer sont plus courantes et, heureusement, ces ressources permettent de construire facilement les premiers types de bâtiments, de vaisseaux et de véhicules.

Après quelques heures et à force de construire des mines pour vendre des ressources à l'Empire (les ressources sont en quantité infinie et l'Empire achète sans compter), on finit par avoir une base immense

Vidéo sur le CD

GENRE
Stratégie/Gestion

ÉDITEUR
Vibes (www.mankind.net)

CONFIG. MINI.
Pentium 200

CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300

OPTIMISATION
Direct 3D

ÉCRAN SPLITÉ
Non

RÉSEAU
Non

INTERNET
Oui (massivement)

COMMENTAIRES
Difficile, bugué mais passionnant.

CLASSIFICATION
Hardcore gamer

À la RECHERCHE d'informations

Pour jouer à Mankind, il faut se prendre par la main et trouver soi-même comment fonctionne le jeu car le manuel est superficiel et incomplet. Le moyen le plus simple de débuter consiste à demander de l'aide aux autres joueurs, qui peuvent aussi vous vendre à bon prix quelques ressources et unités pour bien commencer. Mais je vous conseille aussi de faire quelques tours sur les sites dédiés où on trouve pas mal de renseignements utiles. Voici deux des meilleurs sites :

http://mkreb.org

http://www.mankind-news.com

Et puis il y a aussi le site officiel, bien sûr, où on peut se procurer la démo, acheter le jeu et trouver les liens vers toutes les guildes.

http://www.mankind.net

UN "DIPLOMATIE" DANS L'ESPACE

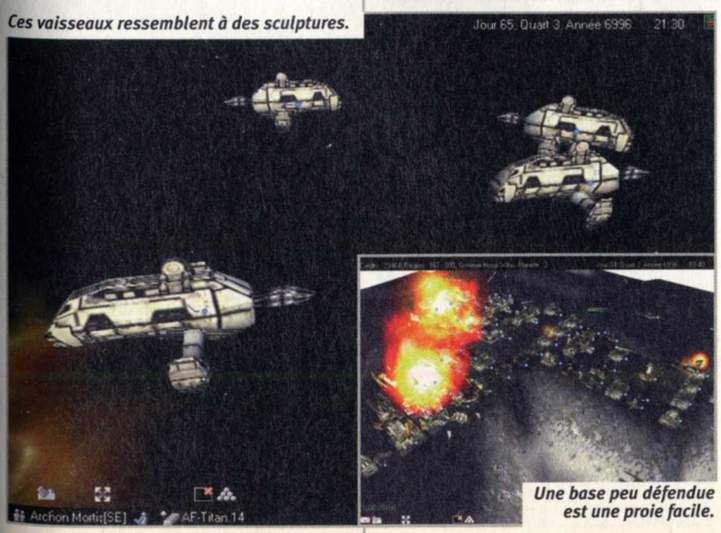
avec des usines de construction de véhicules, des laboratoires de recherche, des entrepôts, des générateurs, de la DCA, des batteries d'artillerie...

Vient alors le temps de la conquête spatiale. La recherche est longue et coûteuse. Elle se déroule en plusieurs phases mais on peut, au final, construire des bases spatiales et des flottes de vaisseaux, aussi bien que des cargos, des porte-nefs, des chasseurs ou des destroyers. Il faut dire que l'univers de Mankind n'est pas de tout repos : autour de soi, les autres joueurs peuvent se montrer agressifs. Certains s'associent d'ailleurs dans des guildes pour simplement faire du commerce ou bien se défendre, mais tout se passe par des accords tacites car il n'y a aucune contrainte de liens diplomatiques entre les joueurs, c'est-à-dire que l'allié d'un jour peut vous trahir et devenir votre ennemi. On retrouve là d'ailleurs de grandes similitudes avec Diplomatie, un grand classique des jeux de plateau.

VIBES EST CONSTITUÉ ACTUELLEMENT DE CINQ PERSONNES MAIS LA SOCIÉTÉ VA EN RECRUTER UNE SIXIÈME. ATTENTION À LA PLUIE DE PATCHES...

Suite page suivante

Ces vaisseaux ressemblent à des sculptures.



Une base peu défendue est une proie facile.

COUP DE POUCE

Un de nos lecteurs a créé un site où l'on trouve des émulateurs de console. Je sais, y en a déjà au bas mot des milliers sur le net mais, celui-ci, c'est un site d'un de nos lecteurs, et je vous l'ai déjà dit.

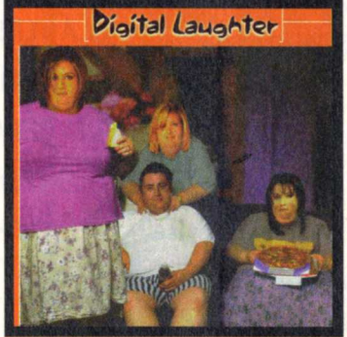
http://members.xoom.fr/romz/

ON A HONTE

Ces sites m'ont tellement fait rire que je n'ai pas pu écrire pendant dix minutes. Toutes les images ne sont pas forcément drôles, ou de bon goût, mais les rares qui tiennent la route vous feront rouler sous le tapis.

http://daughter.sadik.net/

http://www.geocities.com/~butt79/weird/weird.htm



AINSI FONTES FONTES FONTES

Ce site met en vente des fontes reproduisant l'écriture de célèbres meurtriers (Lee Harvey Oswald, Charles Manson...), de présidents des États-Unis (Lincoln, Jefferson..) ou bien de personnages encore plus étonnants comme Genghis Khan ou Buffalo Bill. La crédibilité des fontes est sujette à caution mais sa réalisation est bien faite.

http://killerfonts.com/main.html

TROUPES en ligne ?

Talonsoft, connu pour ses excellents wargames comme Front de l'Ouest, vient d'ouvrir un site de jeu pour les wargamers où l'on pourra rencontrer des adversaires. Il était temps !

http://talonsoft.thegamers.net/

Berbère CAFÉ

Un cyber café vient de se créer dans la ville sainte de Médine, en Arabie, par un passionné qui a appris l'informatique en Turquie. L'accès aux sites est bien sûr fortement surveillé. Allez encore un petit effort les gars et vous sortez du Moyen

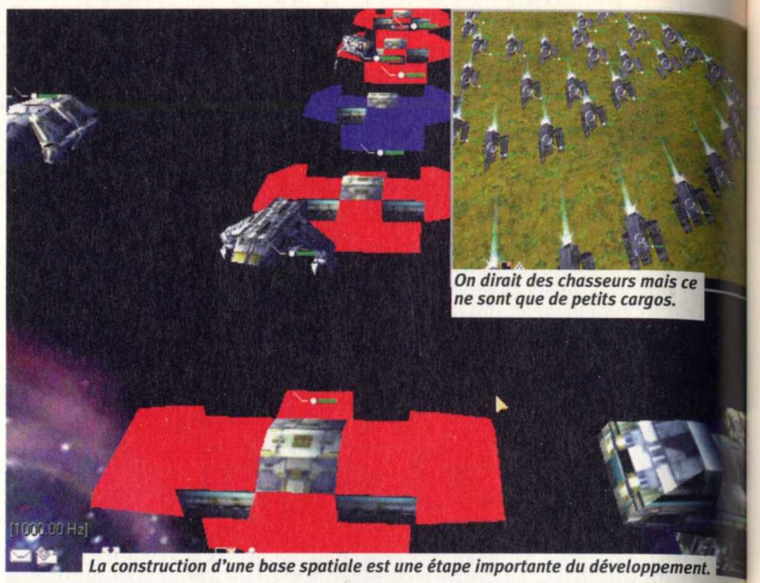
Vous cherchez du BOULOT ?

La petite société Kam Technologies et Télécommunication a trouvé un moyen original de se faire connaître et de booster ses recrutements puisqu'elle lancera en novembre un jeu intitulé "Game Over". Les joueurs devront trouver un ordinateur dans le monde grâce au déchiffrage de quatrains de Nostradamus, puis se connecter à l'ordinateur et désamorcer la bombe qu'il déclenchera. KTT espère ainsi attirer des passionnés talentueux dans ses rangs. C'est-à-dire des pirates et autres hackers ? Pour jouer, consultez le site

http://www.ktt.fr

Mais les trahisons, tout comme les guerres, sont assez rares tout de même car Mankind a cette particularité de forcer la coopération entre les joueurs : la phase de développement pour devenir une force puissante est si longue (près d'un mois de jeu) qu'on n'a pas envie de tout perdre dans une guerre totale et souvent inutile puisqu'il y a assez d'espace pour tout le monde.
L'absence d'informations sur les joueurs n'incite pas non plus à la guerre : il est difficile de savoir la puissance d'un joueur qu'on attaque et rien ne dit qu'il n'y a pas derrière lui de nombreux alliés qui viendront lui prêter main-forte. En fait, il faut jouer avec subtilité et collecter des

Les passionnés du jeu ont en effet trouvé ce moyen idéal pour communiquer et de nombreuses pages privées se sont créées sur Internet, avec parfois des mots de passe pour accéder à des renseignements top secrets sur la guilde, ses ennemis, les noms des joueurs dont la tête est mise à prix, les évolutions des conflits....
Comme vous pouvez le voir, Mankind tient ses promesses : c'est véritablement un jeu multijoueur de conquête spatiale très intéressant, à tel point que j'en suis devenu totalement accro, ainsi que quatre autres collègues à Cyber Press, et on passe de nombreuses heures par semaine à créer notre guilde.


On dirait des chasseurs mais ce ne sont que de petits cargos.

La construction d'une base spatiale est une étape importante du développement.

Le manuel, c'est en option ?

d'informations pour savoir qui l'on doit craindre et comment se protéger. On peut, par exemple, discuter

La mairie permet de connaître l'état d'une ville...

avec ses voisins, observer les planètes des joueurs menaçants ou encore consulter les pages Internet des guildes.

Il n'empêche que Mankind reste tout de même un jeu incomplet qui séduira sans doute les hardcore gamers purs et durs mais qui n'a pas le standard de qualité auquel peut s'attendre le grand public. Vous voulez un exemple tout simple : le manuel n'est même pas terminé et on ne sait donc pas comment faire la plupart des manipulations dans le jeu ou bien à quoi servent certains bâtiments ! Encore plus drôle : il y a des bâtiments qui ne servent à rien : leur fonction n'a pas encore été implémentée, faute de temps (mais ça viendra, on l'espère). Les caractéristiques des unités sont aussi parfois ridicules : des vaisseaux peuvent coûter très chers et se révéler en fait bien moins intéressants que d'autres car le jeu n'est pas encore très bien réglé.

La version 1.6 est en cours de bêta-test et sera disponible début décembre (peut-être).

Et puis l'interface est tout sauf conviviale et les bugs plus nombreux que dans n'importe quel autre jeu que j'ai pu tester (mais la plupart des bugs disparaissent quand on relance le jeu et l'on ne perd aucune information car ce sont les serveurs qui stockent toutes les données).
Pourtant ces défauts ne me fâchent plus comme avant : après quelques heures de pure galère, quand on découvre le jeu, on finit par se faire à toutes ces lacunes et on commence à savourer les qualités intrinsèques du jeu (qui en plus bénéficie de graphismes assez jolis et de quelques bonnes musiques).

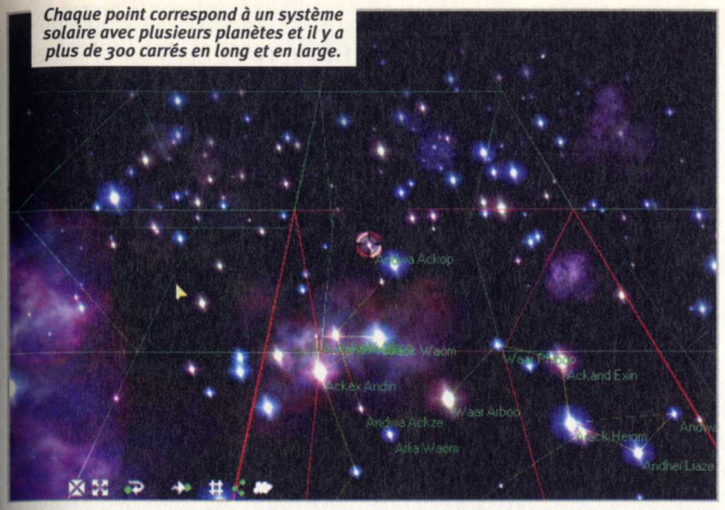
La logique des patches

Et puis une chose rassure : la société Vibes ne chôme pas et elle sort régulièrement (mais pas rapidement) des patchs qui corrigent petit à petit les bugs et améliorent le jeu.
Ainsi, Mankind en est à la version 1.5 mais la version 1.6, déjà annoncée, devrait remplacer intégrale-

Le Vibz 19 construit une mine.

Combien ça coûte ?

Mankind est vendu en boîte de jeu mais on peut aussi l'acheter directement on-line pour jouer tout de suite (il faut télécharger la démo qu'on peut ensuite enregistrer). Dans les deux cas, on acquiert un numéro de compte qui permettra de jouer un an. Passé ce délai d'un an, il faut repayer intégralement le jeu pour créditer le compte d'une année supplémentaire. C'est le principe adopté actuellement par tous les jeux purement on-line. Jusqu'à présent le compteur de jours écoulés n'était pas mis en place et les possesseurs du jeu qui l'avaient acheté il y a un an disposent encore de leur année de validité. Mais Vibes vient d'annoncer que le compteur allait démarrer à partir du 12 décembre 1999 car ils estiment que Mankind a atteint un niveau de développement suffisant. Pour ma part, j'aurais préféré quelques améliorations supplémentaires avant que le compteur soit mis en place...



Chaque point correspond à un système solaire avec plusieurs planètes et il y a plus de 300 carrés en long et en large.

UN JEU EN ÉVOLUTION PERPÉTUELLE

ment le système de communication entre les joueurs pour faciliter les discussions car, pour l'instant, on peut discuter avec un joueur que s'il se trouve dans le même système solaire bien on peut lui envoyer un courrier.

Des patches majeurs qui changeront fondamentalement l'optique du jeu seront aussi diffusés. Deux choses sont prévues par Vibes (sans date précise) : la création d'un second empire et la possibilité de capturer une unité (alors que pour l'instant on ne peut que détruire un ennemi). La présence d'un second empire signifiera tout simplement la guerre généralisée car les joueurs pourront s'affilier à l'un ou à l'autre des deux empires et se battront alors pour étendre les frontières de leur empire respectif.

La possiblité de capture signifiera quant à elle la création de guilde de pirates qui fonderont leur développement sur les razzias et la capture de convois commerciaux. Et cela voudra aussi dire que les joueurs organiseront des milices et des expéditions punitives pour éliminer des pirates trop actifs dans leurs secteurs galactiques.

Mais l'univers de Mankind est si substantiel qu'on peut imaginer que plein d'autres choses peuvent

Suite page suivante

Une ville aussi grande est le signe d'un joueur très puissant.

Des cargos sortent d'une base de l'Empire après avoir livré leur chargement.

net LOISIR

Avant Loisir.Net

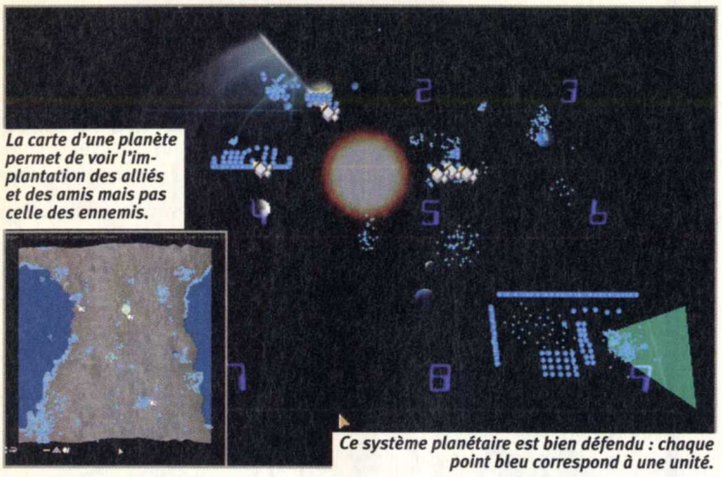
Après Loisir.Net

WWW.LOISIR.NET
L'actu loisir au quotidien

AUTOMOBILE
CINEMA
JEUX VIDEO CONSOLES
JEUX VIDEO PC
SORTIES
SPORT
MUSIQUE
VOYAGES

WWW.LOISIR.NET c'est aussi votre adresse e-mail gratuite, vos pages persos, les forums de discussion, les chats, les petites annonces par thème, les F.A.Q. et notre newsletter thématique hebdomadaire.

alapage.com
ALLOCINÉ
WEBCITY



La carte d'une planète permet de voir l'implantation des alliés et des amis mais pas celle des ennemis.

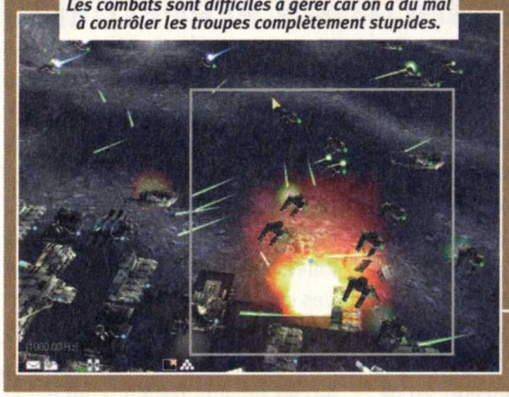
Ce système planétaire est bien défendu : chaque point bleu correspond à une unité.

arriver grâce à ces patchs comme de nouvelles unités, de nouvelles recherches, de nouvelles ressources....
De plus, les joueurs se mettent à créer des jeux dans le jeu. En parcourant le journal d'une guilde, j'ai vu qu'elle organisait des courses de vaisseaux autour de balises (un peu à la manière des courses dans Starcraft) et faisaient même des championnats avec des prix à gagner ! Une autre guilde faisait des courses entre des systèmes solaires distants de plusieurs parsecs car il est difficile de trouver rapidement un chemin entre les étoiles (les vaisseaux font des bonds hyperspatiaux vers les étoiles proches).
Mankind est donc un jeu en perpétuelle évolution qui continue d'essuyer les plâtres mais c'est aussi parce que c'est un précurseur qui trace la voie des jeux auxquels nous jouerons dans l'avenir. Je pense véritablement que c'est une expérience unique bien que pas toujours très facile. Une chose est certaine, je continuerai à vous parler des évolutions du jeu et la note montra sûrement si Vibes continue à développer Mankind comme souhaité.

LE COLLECTIF BORG A FAIT SON APPARITION DANS MANKIND. CETTE GUILDE SPONSORISÉE PAR PC SOLUCES A POUR AMBITION DE CONQUÉRIR L'UNIVERS.

Code d'HONNEUR

Lorsque les joueurs quittent Mankind, les bases sont en danger. C'est actuellement le plus gros défaut du jeu. En effet, lorsqu'un joueur se déconnecte, sa base continue "à vivre", c'est-à-dire que la recherche se poursuit et que les mines travaillent. Mais toutes les autres unités restent statiques (on ne peut pas donner des ordres de patrouille...). Lorsque la base est attaquée, les unités ne font que risposter et un adversaire pourra donc faire de gros dégâts sans prendre beaucoup de risques. Bien sûr, on peut blinder la base avec plein de DCA et d'artillerie et remplir le ciel de chasseurs pour être sûr que la défense soit efficace. Mais cela reste un palliatif : un adversaire bien préparé peut lancer des assauts répétés jusqu'à ce que les défenses s'écroulent puisque le joueur attaqué ne sera pas là pour remplacer les pertes. C'est pourquoi un code d'honneur a commencé à se créer entre les joueurs pour rendre les affrontements plus "honnêtes". Pour simplifier, on n'attaque jamais un joueur off-line et on doit le prévenir à l'avance d'une attaque en lui envoyant un ultimatum. Le joueur attaqué dispose alors d'un jour (ou moins) pour se préparer et faire le rappel de ses alliés. Ceux qui transgressent cette règle s'exposent au courroux, à des représailles et se traînent une mauvaise réputation.



Les combats sont difficiles à gérer car on a du mal à contrôler les troupes complètement stupides.

Cette Walkiryll.27 est le plus gros cargo que l'on puisse construire.

Ce petit groupe de chasseurs ne résistera pas longtemps face à des vaisseaux d'une technologie supérieure.

Les Avis

JEFF :
Avec Mankind, Vibes tient là un produit au potentiel impressionnant. Pour l'instant, le jeu tient seulement la route mais, avec de bons patchs, Mankind devrait prendre encore plus d'ampleur. J'espère que Cryo a compris ce qu'il a entre les mains car l'univers de Mankind n'a pas de limite et on y jouera peut-être encore dans cinq ans !

LÉO :
À force de voir Jeff jouer à Mankind et en parler des heures pendant les repas avec d'autres joueurs de Cyber Press, je me suis dit que cela devait avoir de l'intérêt. Mais c'est pas évident d'y jouer car la prise en main est pourrie. En gros, il faut mettre les mains dans le cambouis et se débrouiller tout seul.

Les + −

+
- Pas de limite au nombre d'unités
- Plus de 170 unités/bâtiments
- Graphismes assez jolis
- Massivement on-line
- Se joue bien avec un modem

−
- Pas de manuel
- Interface peu conviviale
- Pas d'automatisation des tâches
- Des bugs et encore des bugs
- Cher en connexion par modem

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	8/10

Note : 85%

132 PAGES pour bien débuter sur Internet

Dès le 11 décembre chez votre marchand de journaux

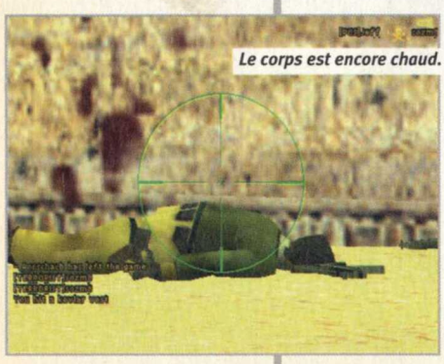
NETATTITUDE

CounterSTRIKE Version 4.0

Add-on pour Half-life

LORSQUE HALF-LIFE FUT TESTÉ IL Y A UN AN, ON VOUS AVAIT DIT QU'IL ÉTAIT EXCELLENT, MAIS LES MOIS ONT PASSÉ ET LE JEU SE RÉVÈLE CHAQUE JOUR PLUS GÉNIAL ENCORE ! LA RAISON DE CET ENTHOUSIASME, CE SONT LES "MOD", OU MODIFICATIONS DE JEU, COMME COUNTERSTRIKE, QUI FAIT ACTUELLEMENT UN MALHEUR SUR LE NET.

En Solo, Half-Life est fabuleux. En Multijoueur, c'est presque le bonheur total, malgré les ralentissements, car les armes et les niveaux sont parfaits . Mais la force d'Half-life, c'est sa modularité : on peut lui greffer des add-ons multjoueur, les mods, qui transforment complètement le jeu. Le plus connu de ces mods est Team Fortress, déjà utilisé avec Quake 2. Dans Team Fortress, deux équipes de soldats s'affrontent, chaque membre de l'équipe occupant une fonction bien précise (médecin, sniper, ingénieur...). Ce mod est excellent mais il a une lacune : sa complexité rend difficile une stratégie d'équipe sur Internet (où la communication n'est pas facile quand on doit taper ses ordres au clavier) et il faut vraiment tomber sur de très bons joueurs pour en profiter pleinement.



Le corps est encore chaud.

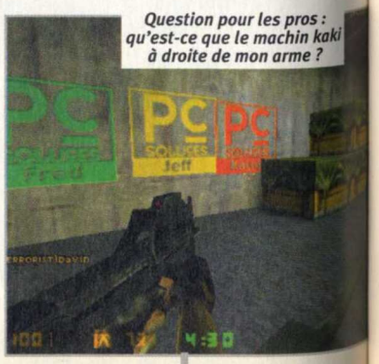
COUNTERSTRIKE EST GRATUIT, TOUT CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE C'EST DE LE TÉLÉCHARGER

Avec CounterStrike, les choses sont beaucoup plus simples : d'un côté, les terroristes, de l'autre, les forces d'assaut de la police, type GIGN (les "GO GO GO boys"). Les premiers doivent défendre leur position et tuer tous les "CT" (contre-terroristes), tandis que les seconds doivent libérer des otages ou tuer tous les "terrors".

Cela paraît beaucoup moins subtil que Team Fortress mais les parties n'en sont que plus intéressantes car tout le monde comprend vite ce qu'il faut faire. La première qualité de Counterstrike, c'est sa beauté : la vingtaine d'armes disponibles est tout bonnement magnifique et ce sont de véritables copies conformes des armes originales (le soin du détail est tellement poussé que chaque arme se recharge différemment). En tout cas, on a à disposition un arsenal complet, de la grenade antipersonnel à la grosse sulfateuse FN M229 Para, en passant par le couteau de Rambo, les mitrailleuses, le fusil à pompe, les fusils d'assaut et les fusils de snipe.

La croix indique l'emplacement où poser la bombe.

Mais, pour avoir l'arme de ses rêves, il faut gagner de l'argent afin de pouvoir l'acheter. Chaque victoire de son groupe ou chaque mort rapporte en effet une prime qui permet



Question pour les pros : qu'est-ce que le machin kaki à droite de mon arme ?

Un terroriste sous pression bientôt en bière.

de s'équiper. On peut même acheter quelques gadgets un peu plus particuliers comme une combinaison intégrale en Kevlar (indispensable pour survivre plus longtemps) ou bien des lunettes amplificatrices de lumière (bof bof bof : mieux vaut régler les gammas à fond pour voir dans le noir comme un chat).

Counterstrike se déroule en rounds où les deux équipes se battent jusqu'à la victoire et, si l'on meurt, on devient un fantôme invisible. On peut alors suivre l'affrontement en se déplaçant à travers les murs et en volant. C'est là que, pour certains joueurs individualistes comme Michel Desangles (monsieur "News"), réside le plus gros défaut du jeu : il déteste rester inactif derrière son PC à attendre de pouvoir reprendre la main au round suivant. C'est dommage car, de toute façon, on n'attend jamais très longtemps (chaque round ne dure pas plus de 4 minutes 30 par défaut) et puis, lorsqu'on est fantôme, on assiste parfois à des combats spectaculaires ou amusants et cela permet surtout d'étudier la stratégie de l'adversaire et ses points faibles (par exemple, on peut repérer une zone non surveillée).

La version 4.0 propose aussi un nouveau système de jeu encore plus passionnant mais qui demande une coordination d'équipe accrue. Dans certaines cartes (3 pour l'instant), les Terrors doivent faire sauter un objectif (il y a deux emplacements par carte et ils sont indiqués par une croix) tandis que les CT tentent de les en empêcher, quitte à désamorcer la bombe si besoin. La difficulté provient du fait qu'il faut protéger deux objectifs simultanément et, de plus, tous les CT ne peuvent désamorcer la bombe car seulement quelques-uns possèdent le kit d'outils nécessaires pour cette tâche. Les équipes doivent donc jouer davantage comme un seul homme pour gagner.

Counterstrike donne la part belle aux snipers.

Counterstrike est donc une vraie réussite et je ne peux que vous conseiller d'y jouer puisque c'est gratuit. D'ailleurs, vous trouverez fréquemment des rédacteurs de PC Soluces sur Internet car on passe plusieurs heures en fin de soirée à jouer sur notre serveur dédié. Venez nombreux sur "[PCS]Loisir.net", on échangera quelques balles.

Je snipe, tu snipes, il snipe.

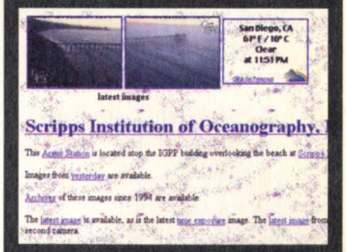
C'est nouveau, ça vient de SORTIR

La version 4.0 rétablit l'équilibre des forces entre les CT et les Terrors (trop avantagés). Non seulement les armes abandonnées au sol disparaissent (elles se trouvaient généralement dans la base des Terrors puisque c'est là que se font les assauts), mais la plupart des niveaux ont été légèrement modifiés pour donner plus de chemins d'attaque au CT et, de plus, la grenade antipersonnel permet de déloger des Terrors embusqués en masse. La libération des otages donne en outre automatiquement la victoire au CT. La puissance des armes a été changée : le MP5, qui était la meilleure arme du jeu et aussi la moins chère, n'est plus aussi efficace tandis que le FN P90 est devenu l'arme de prédilection des joueurs confirmés. On trouve aussi deux pistolets et un nouveau fusil de snipe pas très intéressant. Les touches ont également changé : on achète maintenant automatiquement la munition correspondant à l'arme que l'on possède. Une foule d'autres détails a été ajoutée (indication du joueur qui parle, affichage des scores personnels, modification des vitesses de déplacement en fonction de l'arme portée...), mais la version 4.0 propose surtout un nouveau système de jeu, le bombing, dont je vous parle plus en détail ci-contre.

Le pauvre CT dans le conduit va en fait s'en sortir en lançant une grenade AP.

CURIOSITÉS

DÉPAYSEMENT PAS CHER



Les webcams sont partout et ce site vous en convaincra car il en recense plus d' un millier dans le monde entier. Certaines webcams sont même pilotables à distance, ce qui donne un peu plus d' intérêt à la chose.

http://cello.qnet.com/~ksd/intcam.htm

VOUS SEREZ ASSIMILÉ

Sev Trek est un site de parodies de Star Trek, Star Wars, X-Files et Babylon 5. L' humour n' est pas toujours au rendez-vous mais le style graphique à la Simpsons est remarquable.

http://www.sev.com.au/toonzone/sevtrek.htm

BILL, ON T'A DANS LE COLLIMATEUR

Je ne sais vraiment pas pourquoi mais Mycosesoft est la société que tout le monde aime détester, et ceux qui ne la détestent pas sont déjà suspects. Si vous voulez rester dans la tendance, allez voir ce site qui lutte avec ses petits points contre le Goliath de l' informatique. On y apprend pas mal de choses et les liens vous feront découvrir tout un univers anti-billou.

http://i-want-a website.com/about-microsoft/

MaTos

François Areski@aol.com

UNE GROSSE PARTIE DU BUDGET DU JOUEUR PC PASSE EN GÉNÉRAL DANS LE MATÉRIEL. IL EST DONC BON DE SE TENIR INFORMÉ DES NOUVEAUTÉS, TANT EN MATIÈRE DE CARTES GRAPHIQUES QUE DE COMPOSANTS QUI CONSTITUENT LE RESTE DE LA MACHINE DE JEU.

C'EST LE BORDEL !

TOUT LE MONDE SORT SON NOUVEAU PRODUIT. TOUT LE MONDE ! NOUVEAUX PROCESSEURS, NOUVEAUX CHIPSETS, NOUVELLES CARTES-MÈRES, NOUVELLES CARTES GRAPHIQUES. ON CHANGE DE FORMAT ET DE STANDARD DANS TOUS LES SENS. FRANCHEMENT Y' A DE QUOI SE PERDRE. DANS CES CAS-LÀ, LE MOYEN LE PLUS SÛR, C'EST D'ATTENDRE...

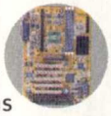
La juste config

Le cauchemar du joueur : est-ce que j'ai la meilleure machine ? Sans forcément rechercher la performance brute à tout prix (c'est le cas de le dire), il est toujours bon de savoir où se situe sa machine par rapport à ce que l'on trouve sur le marché. Vous trouverez ici quelques indications sur les composants du moment.

Processeur

Le meilleur compromis semble venir encore de chez Intel, l'Athlon étant encore un peu jeune.
Bien : P III 450 MHz
Moyen : Celeron 400 MHz
Min : K6-2 400 .

Carte-mère



Un chipset BX s'impose au minimum, en attendant des versions éfficaces du i820 d'Intel .
Bien : Chipset BX: Asus P3BF, MSI 6163 Pro, Abit BE6
Moyen : Chipset BX: Asus P2BF, MSI 6163, Abit BH6 (
Min : En fonction du processeur.

Mémoire vive

Le minimum syndical pour le jeu est vraiment 64 Mo.
Bien : 128 Mo PC 100
Moyen : 64 Mo
Min : 32 Mo.

Carte graphique

En attendant les autres chips, le Ge Force s'impose naturellement.
Bien : Ge Force 256 : Guillemot, Creative, Asus
Moyen : TnT2, G400, Voodoo 3
Min : Voodoo 2, TnT.

Carte-son

Les modèles haut de gamme donnent accès à la quadriphonie, avec un caisson en prime...
Bien : SB Live! Player, Maxi Fortissimo
Moyen : SB 128 ou compatible
Min : SB 16 ou compatible.

Disque dur

Le modèle est très important, les "7 200 Trs/min - UDMA 66 - gros tampon" ne sont pas obligatoires mais apportent un plus indéniable.
Bien : 10 Go IBM, Quantum
Moyen : 6 Go Western, Seagate, Maxtor
Min : 3 Go Fujtsu, Samsung.

Moniteur

Vaut-il mieux un bon petit ou un mauvais grand ? Pour le jeu, la seconde solution est plus indiquée mais, pour du texte, les yeux souffrent.
Bien : bon 17" ou 19" po,25 : Ilyama
Moyen : 17" bas de gamme po,28
Min : 15" 0,28.

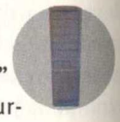
Lecteur CD / DVD Rom

Ne cherchez pas la vitesse à tout prix, la qualité doit être là.
Bien : DVD 6/32x
Moyen : CD 40 x
Min : CD 32 x.

Lecteur de disquettes

Au prix où c'est (120 F), n'importe quel modèle fait l'affaire.

Boîtier



L'alimentation doit être prévue "large" pour éviter les plantages et la surchauffe du transfo.
Bien : Grande Tour ATX 300W
Moyen : Moyenne Tour ATX 250 W
Min : Mini Tour ATX 200 W.

Clavier

Là, chacun ses goûts. Si vous êtes un peu violent, mieux vaut tabler sur un renouvellement rapide.
Bien : Microsoft, Logitech
Moyen : Keytronic Cherry
Min : Clavier 80 F

Souris

Là, c'est différent du clavier (même si l'on jette parfois la souris sur le bureau). Misez sur la qualité !
Bien : Logitech Mouseman +, Microsoft Explorer .
Moyen : 2 boutons + molette
Min : souris à 20 F.

MA TOS "NEWS"

3Dfx au secours du PCI

La marque bien connue des joueurs s'adresse ici à ceux qui ne disposent pas encore d'un port AGP sur leur carte-mère en adaptant leur chip Voodoo 3 3000 au format PCI. Du coup, on se retrouve avec la carte graphique la plus rapide du marché... PCI, bien sûr !

Intel a raté le bus ?

Le fameux Camino (encore plus fameux que le Coppermine), plus connu maintenant sous le nom de chipset i820, semble, a semblé, connaître quelques difficultés de mise au point. La mémoire fétiche du chipset, la Rambus DRAM n'étant pas vraiment dispo, est surtout beaucoup trop chère. Du coup, l'usage de SDRAM PC 133 s'impose mais n'apporte alors que très peu de gains par rapport à un chipset BX classique... Intel ayant traîné, c'est VIA qui est passé devant, en utilisant des technologies Intel pour sortir un chipset avant eux(mais pas terrible...). Du coup, Intel porte plainte et sort son chipset le 15 novembre (au moment où j'écris, en tout cas). Comment cela va se terminer ? En retard sans doute !

i810 : le chip du pauvre

En attendant, le i820 Intel a commercialisé une version "light" au niveau des performances, mais "heavy" au niveau de l'intégration avec une carte graphique 2D/3D. Les performances offertes le destinent avant tout aux petits PC et ne doivent pas vous faire croire à autre chose.

Guillemot se paye Hercules

Guillemot Corporation a racheté la société Hercules connue de tous pour ses cartes graphiques (souvenez-vous, c'était avant hier..). Du coup, hop, la prochaine 3D Prophet avec mémoire DDR sera fabriquée par Hercules ! Ils sont forts chez Guillemot.

Encore six fois

Creative sort une nouvelle version de son célèbre kit de lecture de DVD vidéo : le kit Pc DVD Encore 6x. La dernière info est importante, c'est la vitesse du lecteur DVD. Le kit est donc remis à niveau par rapport aux lecteurs disponibles. La carte de décompression Mpeg 2 fourni n'est plus équipée du chips Dxr2 designer par Creative, mais de celui de Sigma, le célèbre Hollywood+, équipant déjà les kits Guillemot. La carte originelle de Creative décodait parfaitement les séquences vidéo, mais dénaturait quelque peu les couleurs de l'écran en mode normal... Le problème est résolu. Que ceux qui hésitaient encore à se lancer dans le DVD franchissent le pas !

Intel et les codes..

La nouvelle nomenclature Intel concernant les Pentium III est sortie... Et, avec elle, l'embrouille arrive. Toutes ces nouvelles versions seront gravées en 0,18 microns. On arrive enfin au fameux Coppermine, qui sera encore en aluminium pendant un moment, jusqu'à ce qu'on arrive à une gravure de 0,13 microns (plus bénéfique au cuivre).

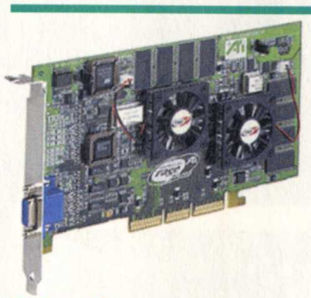
PIII	Bus 100 MHz, 512 Ko de cache L2 externe
PIII B	Bus 133 MHz, 512 Ko de cache L2 externe
PIII E	Bus 100 MHz, 256 Ko de cache L2 interne
PIII EB	Bus 133 MHz, 256 Ko de cache L2 interne

Grave Blaster

Creative lance une solution de gravure de CD-RW, avec le Blaster CD-Studio . Le graveur s'occupe des CD-R en 6x, des CD-RW en 4x et lit les CD en 24x. Le kit est livré avec le logiciel de gravure Nero, un kit d'étiquetage CD, 10 CD-R et 1 CD-RW. Le tout coûte 1 590 F. Ma fois, c'est l'occasion pour ceux qui n'ont rien d'avoir tout.

La Prophet moins chère

La carte 3D de Guillemot équipée du chip GeForce est maintenant à 1 190 F. Une bais-se qui met maintenant la 3D Prophet au prix de l'An-nihilator Creative...

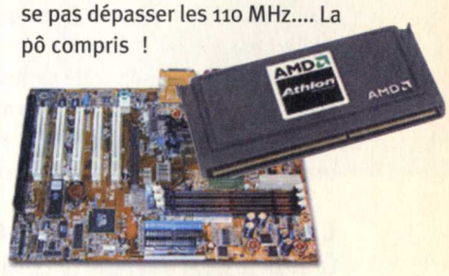


ATI s'énerve

ATI se rebelle devant la domination de NVidia et sort une nouvelle carte la Rage Fury Maxx. Cette carte comporte en fait 2 chips Rage Pro 128 qui travaillent en parallèle, avec chacun 32 Mo pour travailler, soit au total 64 Mo !
L'intérêt des 2 chips est de doubler le fillrate qui passe ainsi à environ 500 Mpixel/s, ce qui est proche des 480 du seul GeForce... La carte ne supporte malheureusement pas les nouvelles fonctionnalités DX7 comme le fait la Ge Force.
Prix : env. 2 190 F.

Et l'Athlon ?

Bah, ça commence. De nouvelles cartes-mères arrivent quasiment chaque semaine. Les chipsets sont globalement des AMD équipés parfois de composants VIA. On trouve, par ordre de performances : l'Asus K7M, la MSI MS 6167, la Gigabyte 71X et enfin la FIC SD11. Malgré des fréquences de Bus paramétrables comme sur les cartes BX, il semble qu'on ne puisse pas dépasser les 110 MHz.... La pô compris !

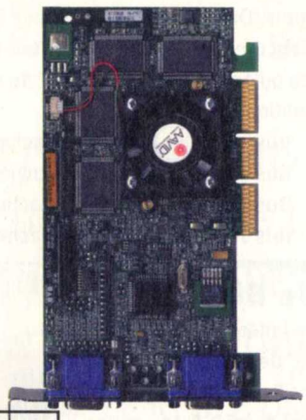


Le Napalm, c'est bon, c'est chaud ça brûle, ça colle à la peau .

3Dfx dévoile enfin son nouveau chip le Napalm. Il atteint un fillrate de 350 Mpixel/s. L'astuce ultime (comme ATI, mais en mieux) consiste à associer plusieurs de ces puces (VSA-100) afin de multiplier la puissance. Ainsi on le retrouvera dans les Voodoo 4 : 1 seul chip, 32 Mo ; ainsi que dans les Voodoo 5 : 2 chips, 32 Mo pour la 5000 PCI (1 800 F), 2 chips, 64 Mo pour la 5500 AGP (2 400 F) et enfin la grosse artillerie avec la V5 6000 AGP : 4 chips, 128 Mo (4 800 F). Quand on sait qu'on peut en mettre une trentaine en parallèle, on n'a pas fini de dépenser nos sous...

MA TOS "MOINS DE SUCRE, PLUS DE GOÛT !"

Matrox Millenium G400 Max



LA DERNIÈRE-NÉE DES GARAGES MATROX : LA MILLENIUM G400 MAX. JADIS PLUS CONNU POUR SES CHIPS 2D, MATROX RESTE TOUT À FAIT DANS LA COURSE À L'ARMEMENT CONTINU, EN MATIÈRE D'ACCÉLÉRATION 3D.

Fiche technique

Constructeur Matrox • Modèle : Millenium G400 Max • Prix: 2 090 F TTC

Chip : G400 • RAMDAC 360 MHz • 32 Mo SGRAM • AGP 2X/4X • Bus 128 bit (256 bit interne) • Couleurs 32 bit • **Particularités :** Environment Mapped Bump Mapping, VCQR et Dual Head • Compatible D3D, OpenGL.

Modèle haut de gamme de la série des Millenium G400, ce modèle est rebaptisé "Max" pour l'occasion. Elle dispose de 32 Mo de SGRAM, d'un RAMDAC à 360 MHz (contre 16 Mo et 300 MHz pour le plus petit modèle G400).

Matrox sort enfin son modèle 128 bits haut de gamme. Face aux TnT 2, Voodoo 3 (le GeForce est 256 bit...). Arrivée certes tardive, mais avec quelques atouts supplémentaires qui feront peut-être la différence auprès de l'acheteur éclairé.

La réputation de qualité des cartes Matrox n'est plus à faire. Le savoir-faire acquis depuis des années en matière de 2D se retrouve encore avec bonheur dans ce chip accélérateur 3D. Outre les performances de premier ordre que la carte offre, on retrouve quelques spécialités maison.

La plus belle image du plateau

La 2D de la G400 Max reste son gros point fort devant les autres cartes 3D. Avec une expérience incomparable dans ce domaine, Matrox livre ici un excellent produit répondant aux attentes des graphistes. Ainsi si, en plus du jeu, vous avez fréquemment à utiliser des logiciels de traitement d'images, le rendu et la vitesse d'affichage seront très appréciables.

Un atout supplémentaire sur la concurrence est l'usage en 3D de l'Environment Mapped Bump Mapping", fonction intégrée à DirectX6, et uniquement exploitée par les cartes G400. Ce procédé permet d'augmenter le réalisme visuel des scènes 3D en agrémentant les textures d'ombres détaillant mieux les surfaces. Cette technique permet d'obtenir des images magnifiques de surface brillante, en mouvement, de donner du grain à la texture. Bref, c'est magnifique !

Magique !

Une autre fonction que les autres n'ont pas : le Dual Head. Là, c'est bien simple : une seconde sortie vidéo est disponible sur la carte. Cette sortie a plusieurs emplois.

Sortir exactement le même signal que sur le premier, afficher une partie zoomée du premier ou enfin créer une extension du bureau. Il est également possible de connecter une télévision afin d'obtenir l'image du PC ou l'image du DVD qui est lu (en gardant le bureau sur le moniteur !). Cette option permet donc de nombreuses combinaisons qui seront bien utiles pour le travail comme pour le loisir.

Un exemple, par exemple : en branchant l'écran du PC de Luis sur la seconde sortie de la G400 du mien (nos bureaux se font face), on a réussi à inventer le premier PC qui réagit parfaitement à la parole.... Il me suffisait alors d'exécuter les commandes que Luis donnait dans un micro bidon.... Et là, mystification totale : "le tout sans apprentissage de la parole", "tient essaie" ! Jeff a couru le premier et les autres ont suivi (Julien a même rattrapé tout le monde !). Franchement, très drôle à faire, mais pas évident comme utilisation courante, le Dual Head offre tout de même des possibilité appréciées des mêmes que les performances 2D de la carte intéressent.

Gourmande

Globalement, on peut dire que le G400 Max est un ton en dessous d'une TnT2 Ultra avec des processeurs genre PII400, dans de faibles résolutions, mais prend le dessus sur le lot dès qu'on monte dans les résolutions et les couleurs, avec un processeur type PIII 600. Donc plutôt à réserver aux grosses config... mais très efficace !

Très pro

La G400 Max est donc un très bon produit, qui vise une clientèle légèrement différente du joueur acharné, à la recherche de meilleures performances en 2D, avec des intentions plus "professionelles" (Dual Head), et qui possède une grosse configuration. Les jeux sont bien logés avec un rendu vraiment magnifique et d'excellentes performances sur des grosses machines.

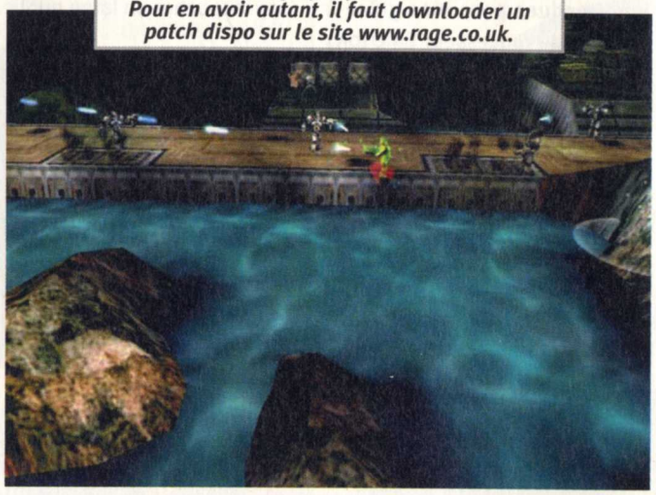
TeSt

Tests effectués sur 2 configurations PII350-128 Mo et PIII500-128 Mo, avec OpenGL- Quake2: demo1.dm2
D3D - Shogo: RevShogo
Drivers G400 5.30
en fps

	PII 350 TNT2 ULTRA	G400 MAX
QUAKE 2		
1600x1200	25	24
1024x768	55	50
800x600	72	49
SHOGO		
1024x768x16	45	35
1600x1200x16	24	22
PIII 500		
QUAKE 2		
1600x1200	30	38
1024x768	69	66
800x600	96	69
SHOGO		
1024x768x16	70	61
1600x1200x16	34	36

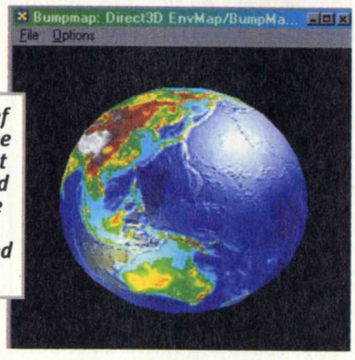
Les jeux comparables EMBM

Slave Zero
Expendable et production Rage Soft
Messiah
Descent III
Speedbusters
Rally MastersShadow Man
Battlezone2



Expendable est un jeu magnifique. Rage Software sait toujours tirer parti des possibilités graphiques des cartes. Pour en avoir autant, il faut downloader un patch dispo sur le site www.rage.co.uk.

Le robot de Slave Zero prend un relief et une brillance très particuliers, magnifiques à voir en mouvement !



L'impression de relief est très bien exploitée ici avec des détails et une brillance qui rend l'image tout de suite plus belle : l'Environment Mapped Bump Mapping.

Les + −

+
- Dual Head, Env. Bump Mapping, performances avec grosse config

−
- performances avec petites config, prix

Logiciels fournis : Pict. Publisher, Simply 3D, Point Cast, Expendable.

Les Notes

Performances	4/5
Qualité/prix	3/5

Note: 9/10

Ma Tos "jouez en Live"

Creative Sound Balster Live! Player 1024

Avec la Sound Blaster Live! Creative avait apporté du mouvement dans le domaine de la carte-son (dont il est à l'origine depuis 90). Ici, c'est une version à la connectique allégée, mais aux capacités parfaitement adaptées au monde du joueur exigeant : Live! Player 1024.

Fiche technique

Constructeur : Creative LAbs
Modèle : Sound Blaster Live Player 1024
Prix : 549 F TTC

Processeur Audio EMU10K1
Environmental Audio
Multi Speaker Surround
1024 voies
Port PCI
Connectique: 2 sorties stéréo pour 2 paires de HP
1 entrée ligne
1 entrée micro
1 sortie numérique

Voici donc la carte Creative destinée aux joueurs et dérivée de la fameuse SB Live !
La carte offre un panel de fonctions intéressantes qui ne se limitent pas au jeu.

Le son quadriphonique

Le gros intérêt d'une telle carte est bien sûr de pouvoir connecter deux paires de haut-parleurs au PC. On profite ainsi du spatial 3D au format Direct Sound 3D ou Environmental Audio de Creative. Ce système permet ainsi de plonger le joueur dans une véritable ambiance sonore et de localiser parfaitement dans l'espace les différentes sources. Cette technique est applicable aux jeux compatibles (une bonne centaine) mais aussi à différents formats audio (musique, mp3, film DVD).
L'usage d'un module externe permet l'usage de sorties digitales coaxiale et optique en lieu et place de la simple sortie numérique "jack".

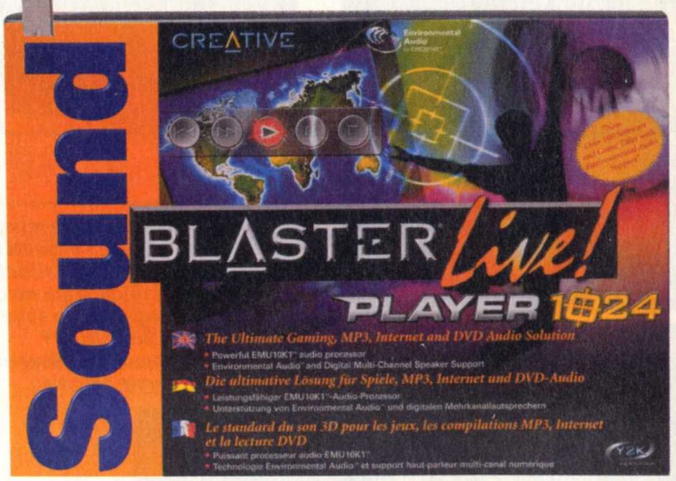
En avant Lava! musique

Toutes ces possibilités techniques sont rendues possibles grâce à l'emploi du processeur EMU10K1 qui peut traiter le signal audio en 32bit 48 kHz.
L'offre logicielle de la carte n'est pas en reste avec le fameux Live!ware. Ce dernier intègre de très nombreuses fonctions, comme l'encodage mp3 d'un CD avec le Digital Audio Center, la gestion de différents formats, (Play Center) sur lesquelles il est possible d'appliquer tous les effets de l'EAX, la gestion d'un lecteur MD (Mini Disc) connectée à la sortie numérique. Un dernier module de l'offre logicielle est le Lava! (Live! Audio Visual Animation). En gros, il est possible d'afficher des animations 3D (carte OpenGL) en rythme avec la musique écoutée (un peu à la manière de Sonique, mais en mieux..)
Bref, on contrôle tout avec ce Live!Ware.

Bonne à tout faire

Cette carte permettra donc aux joueurs audiophiles de satisfaire leur désir de son 3D, que ce soit avec les jeux comme avec la musique en générale et celle des DVD en particulier. La possibilité de raccorder et de piloter divers périphériques audio intéressera également les musiciens en herbe.

Un produit somme toute complet avec, en prime, un jeu lui aussi complet "Alien vs Predator", qui saura toucher un large public.



Les + −

+
- Connectique "or", polyvalence

−
- sortie numérique jack

Logiciels fournis : suite Live! Ware, Alien vs Predator complet.

Les Notes

Performances	4/5
Qualité/prix	4/5

Note: 9/10

MA TOS "SANS LES PIEDS"

Volant Guillemot Racing Wheel Ferrari

GUILLEMOT CORPORATION AYANT OBTENU LA LICENCE FERRARI POUR SES VOLANTS, ON VOIT APPARAÎTRE LE PREMIER-NÉ DE LA GAMME. PLUS ÉCONOMIQUE QUE SON GRAND FRÈRE FORCE FEEDBACK, CE MODÈLE OFFRE TOUT DE MÊME DE BELLES PRESTATIONS.

Fiche technique

Constructeur : Guillemot Corporation
Modèle : Racing Wheel Ferrari
Prix : 399 F

Si les volants Force Feedback apportent énormément au réalisme d'un jeu de courses, il n'est pas évident que l'on puisse, ou veuille, faire une telle dépense. C'est là qu'arrive Guillemot, avec son Racing Wheel. Le style du volant ressemble énormément à l'ancienne ligne. Même boîtier, mais volant différent, au look Ferrari.

Le sytème de fixation se compose de quatre ventouses (très efficaces) et d'une fixation type "serre-joint" centrale. Cela peut sembler léger, mais compte tenu des efforts supportés par le volant, l'ensemble est amplement suffisant pour une utilisation normale...

Les papillons Ferrari

Le volant dispose comme il se doit pour un accessoire Ferrari d'avoir la commande de boîte au volant, avec deux papillons situés juste derrière. Le pédalier utilise également la même base que le précédent, mais cette fois avec de grandes pédales type "racing".

La particularité de ce modèle est d'offrir, en plus, deux commandes proportionnelles d'accélérateur/frein disposées sous les commandes de boîte. Ce sont également des papillons qui font donc office de "pédales manuelles". Ceci permet de se passer des pédales, pas toujours facile à mettre en œuvre, en ajoutant une certaine facilité pour les "talons pointes"...

Un volant bien piloté

Les drivers ainsi que le panneau de commande du volant sont très complets. Ils permettent de déterminer des profils de configuration en fonction des jeux que vous possédez. Un outil de paramétrage est là pour profiter pleinement des douze boutons disposés sur le volant et émuler ainsi la totalité des touches du clavier ! Un paramétrage fin de la courbe de réponse des pédales (ou des leviers du volant) est là pour peaufiner les réglages.

Sur la piste

À l'usage, ce Racing Wheel est très agréable. Les commandes au volant sont très pratiques et permettent de ne pas lâcher les mains tout en contrôlant l'accélération. Les commandes sont assez précises et autorisent un bon contrôle du véhicule.

Globalement le rapport qualité/prix est très bon. Avec de bonnes performances et un petit prix, ce volant saura se faire aimer du public.

Les + –

+ • Pédalier au volant, pilote logiciel

– • Ressorts un peu trop dynamique

Logiciels fournis : non

Les Notes

Performances	4/5
Qualité/prix	5/5

Note : 9/10

MA TOS "C'EST LA GUERRE"

Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator

EN ATTENDANT, AVEC UNE CERTAINE IMPATIENCE, LES VERSIONS DDR DES CARTES GE FOCE, ON REFAIT UN PETIT TOUR DU CÔTÉ DE LA VERSION SGRAM, MAIS AVEC DE NOUVEAUX DRIVERS.

Fiche technique

Constructeur : Creative Labs
Modèle : 3D Blaster Annnihilator
Prix : 1 990 F TTC

- NVIDIA GeForce 256 chip
- Ramdac à 350 MHz
- 32 Mo SGRAM
- 480 millions pixels /sec
- 15 millions polygones /sec
- 2,6 Go/s de bande passante mémoire
- AGP 4X "Fast Writes"
- Moteur Transform & Lighting
- Cube environment mapping

Supporte : multi-texture, bump mapping, light mapping, reflection mapping, bilinear filtering, anisotropic filtering.

Copier-coller

Inutile de tourner autour du pot : les cartes sont les mêmes.... Celle du mois dernier, d'origine Guillemot, et de ce mois-ci, d'origine Creative, se ressemblent comme deux sœurs jumelles. Mêmes spécifications (forcément) et mêmes résultats (forcément). Bref les deux cartes sont du même niveau.

Tout dans les drivers...

Lors de l'installation de la carte, seuls les drivers 3.53 de NVidia étaient dispo. Les résultats obtenus étaient alors complètement déroutants et montraient une carte moins performante que la dernière fois... Étrange. Mais heureusement qu'Internet était encore là pour nous sauver : la version 3.56 était prête. Et là, beaucoup mieux, tout rentre dans l'ordre et on peut même observer un gain ! Preuve que les drivers sont de toute première importance dans les performances d'une carte.

Un autre point important : les jeux ne tirent pas tous parti du T&L intégré à Dx7. Ne soyez donc pas trop impatient d'avoir des résultats en D3D qui surpassent de loin ceux d'une TnT2 Ultra ou d'une G400 Max, comme ce peut être le cas en Open GL (qui intègre depuis longtemps le T&L).

La force brute

Ce qu'on peut donc dire, c'est que la carte GeForce est bien la plus rapide de toutes celles actuellement disponibles. Ses effets sont vraiment bénéfiques sur tous les jeux, et c'est encore plus vrai sur des grosses config (même si le GPU prend en charge le plus gros du boulot, le CPU reste important dans les performances globales de la carte). On peut constater que les performances plafonnent quelque peu dans les hautes résolutions à cause de la bande passante de la SGRam. Il est clair que l'apport de mémoire DDR sera appréciable et permettra au GeForce de s'exprimer encore mieux. Mais ce sera aussi plus cher...

En attendant les chips concurrents (qui ne devraient pas tarder, voir news), Creative devrait s'assurer une bonne part du marché avec son Annihilator. Et, en plus, il paraît que ça fait peur à la concurrence...

Le bench de Nvidia est vraiment magnifique et tire pleinement parti du T&L. Le GeForce montre alors sa supériorité face au TnT, avec 12 fps contre 2....

TeSt Benchs

TESTS EFFECTUÉS SUR PII350-128 MO OPENGL- QUAKE2: DEMO1.DM2
D3D - SHOGO: REVSHOGO
DRIVERS NVIDIA 2.08, 3.53, 3.56
EN FPS

PII 350		TNT2 ULTRA	GE FORCE GUILLEMOT	GE FORCE CREATIVE	GE FORCE CREATIVE
DRIVERS		2.08	2.08	3.53	3.56
QUAKE 2	1600x1200	25	55	32	55
	1024x768	55	95	85	104
	800x600	72	97	105	108
SHOGO	1024x768x16	45	XX	47	48
	1600x1200x16	24	XX	35	36

LES + −

\+ • Performances Open GL

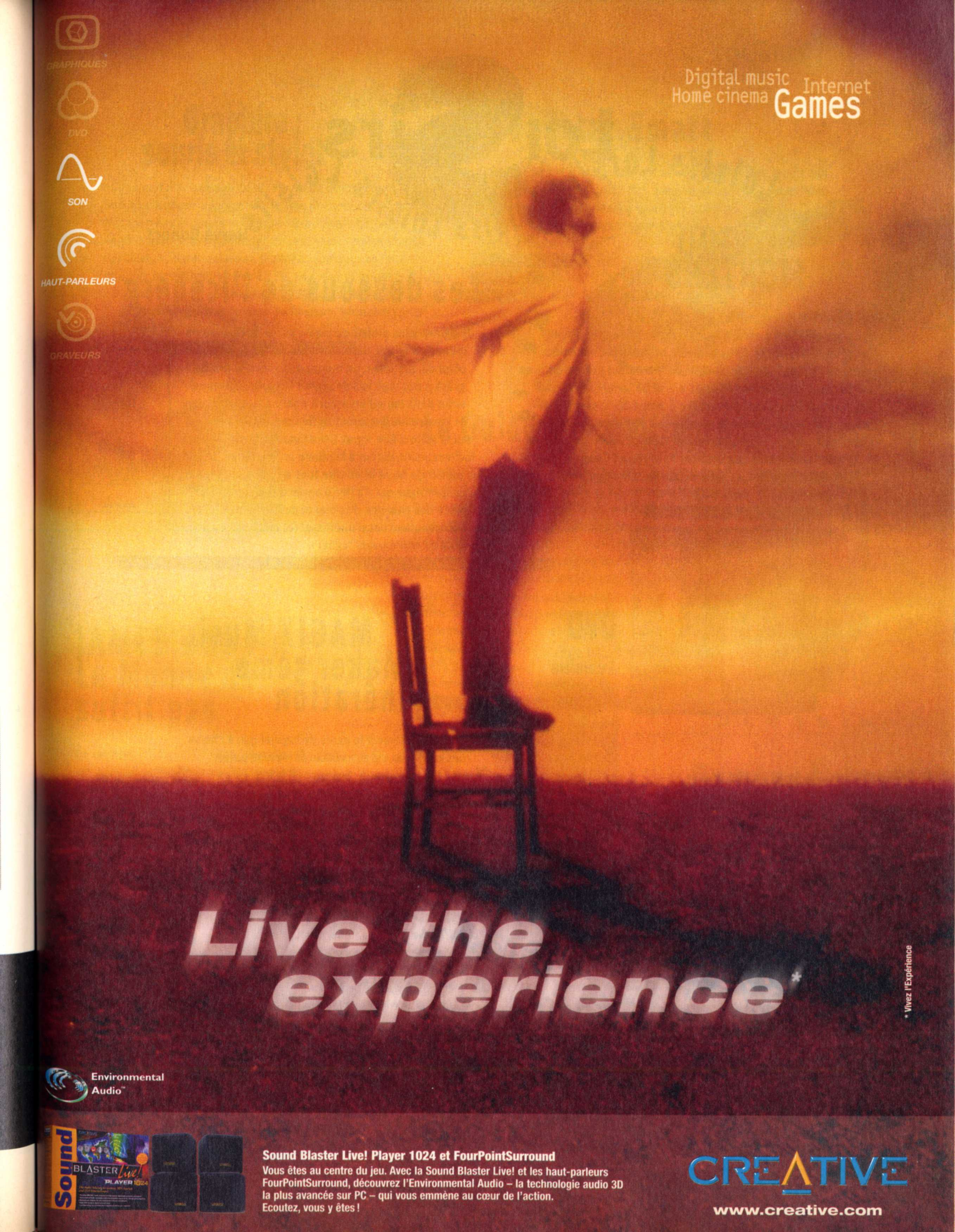
− • Sortie TV

Logiciels fournis : Evolva Scout

LES NOTES

PERFORMANCES 4/5
QUALITÉ/PRIX 3/5

Note: 8/10


GRAPHIQUES
DVD
SON
HAUT-PARLEURS
GRAVEURS
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Live the experience*
* Vivez l'Expérience
Environmental Audio™
Sound Blaster Live! Player 1024 et FourPointSurround
Vous êtes au centre du jeu. Avec la Sound Blaster Live! et les haut-parleurs FourPointSurround, découvrez l'Environmental Audio – la technologie audio 3D la plus avancée sur PC – qui vous emmène au cœur de l'action.
Ecoutez, vous y êtes !
CREATIVE
www.creative.com

Loisirs

Loisirs Loisirs Loisirs Loisirs Loisirs Loisirs

Hervé Bonnot

Musique

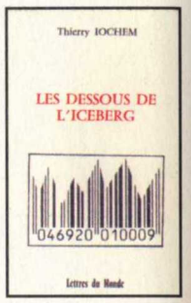
FOO FIGHTERS

There Is Nothing Left To Lose

Il n'y a plus rien à perdre ! Ce n'est pas moi qui le dis, ce sont les Foo Fighters. Et ils le disent haut, fort et mélodieusement, tout au long de ce troisième album qui prouve qu'il est possible de jouer fort et juste en même temps (mais tous les groupes ne peuvent pas en dire autant). Dave Grohl, l'ex-batteur de Nirvana, signe là un nouveau chef-d'œuvre indispensable pour tous les amateurs de BONNE zique. De plus, la piste multimédia que vous lirez sur votre PC est diantrement bien foutue. Sans oublier le tatouage livré avec le disque. Yeah.

Editeur : BMG • Prix : 140 F env.

Les dessous de l'iceberg



Imaginez-vous projeté en pleine année 2012, dans un monde ou la télé tridimensionnelle est devenue un objet du quotidien. Un monde où le sexe se pratique grâce à des logiciels de réalité virtuelle. Un monde enfin dans lequel un accord visant à la destruction de l'ensemble des armes nucléaires de la planète est sur le point d'être signé. Cet univers futuriste, Thierry Iochem, jeune auteur à la plume prometteuse, se fait un plaisir de nous le décrire tout en nous plongeant dans une intrigue qui n'a rien à envier à la série "X-Files". À la croisée des chemins du polar et de la science-fiction, ce roman ne manquera pas d'intéresser les amateurs de nouvelles technologies et d'univers "cyber".

Auteur : Thierry Iochem • Prix éditeur : 130 F env. • Editeur : Lettres du monde

DVD

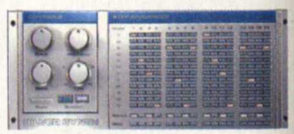
à paraître

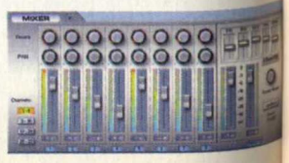
- Hanuman
- Ice Storm
- Un flic à la maternelle
- La Haine
- Frantic
- Blade

Multimédia

MAGIX Music Maker 5ème génération

Voilà exactement le genre de logiciel qui, à l'instar des jeux vidéo, est susceptible de me faire passer des nuits blanches à répétition. À la fois échantillonneur, table d'arrangements et de mixage et synthétiseur, Music Maker 5e Génération permet aux novices de la musique de créer eux aussi leurs morceaux. Cela à partir de séquences et de sons préenregistrés que l'on assemble et que l'on triture dans tous les sens jusqu'à obtenir quelque chose... de parfaitement inaudible, certes, mais c'est tellement bon de se sentir créatif. Trêve de plaisanterie, ce joujou perfectionné permet de créer des morceaux qui se tiennent, d'ajouter ses propres sons, et même de réaliser de petits clips vidéo (AVI). L'approche en est simple même si l'aspect du produit est moins "ludique" que certains de ses concurrents. Avec son immense bibliothèque de sons et d'effets, MM5G est diaboliquement génial. Pour les Mozart des temps modernes, voire futurs.





Editeur : Magix entertainment

Prix : 290 F env.

Bande dessinée

L'enfer des concerts

Zep nous présente ici sa vision des concerts avec une série de planches qui ne manqueront pas d'interpeller chacun d'entre nous. Les premiers rangs compressés, le volume trop élevé, l'atmosphère survoltée, la personnalité des Rock Stars... tous les aspects de ces grands moments musicaux sont caricaturés à merveille sous le crayon taquin du papa de Titeuf (jeune punk en bas âge à la candeur légendaire).

Editeur : Dupuis/Collection "Humour Libre"

Prix : 60 F env.

Graphire : souris et stylet

Matos

Comme il n'existe pas de dispositif de pointage qui soit exactement approprié à toutes les applications, Wacom nous propose le couple "Graphire". En fait, il s'agit d'une histoire d'amour un peu salace entre une souris et un stylet qui ne se séparent que pour se faire tripoter par le propriétaire du PC s'adonnant tantôt à la retouche photo de précision, tantôt à d'autres applications nécessitant moins de finesse. Enfin, ils sont faits pour ça, quoi.

Prix : 700 F env. • Constructeur : Wacom

LE Roadster Smart

Incroyable ! 3,22 m, 55 chevaux, le Roadster Smart ! Bon, il ne s'agit pour l'instant que d'un proto. Pas question de se l'offrir pour Noël. Mais force est de reconnaître que voilà un bien beau char. La seule Smart vraiment esthétique, d'ailleurs, non ?

Prix : n'en parlons pas

Constructeur : Mercedes

Automobile

Le Guide des meilleurs sites Web

La nouvelle édition de ce guide, avec plus de cinq cents nouveaux sites répertoriés, nous présente un total de deux mille sites classés en huit catégories couvrant tous les aspects de la vie quotidienne, privée ou professionnelle. Cocooning, loisirs, business, tout y est. Avec un glossaire, un index, un système de "pages jaunes" et, surtout, muni d'un CD-Rom contenant tous les liens vers les sites évoqués, cet ouvrage est un excellent complément aux moteurs de recherche traditionnels et nous épargne de longues investigations lorsqu'il s'agit, par exemple, de repérer au plus vite un site "institutionnel". Il ne remplacera toutefois pas les moteurs pour les recherches plus fines ou originales...

Prix : 100 F env. • Editeur : Microsoft Press

Bouquin

JAMES BOND : Le Monde ne suffit pas

Le 19e épisode de la série des James Bond arrive enfin sur nos écrans. Des moments palpitants en perspective pour Pierce Brosnan en 007, aux côtés duquel joueront Sophie Marceau et Robert Carlyle. J'y cours.

MGM/United Artists

Ciné

Mary à tout prix

DVD

Retrouvez la craquante Cameron Diaz dans ce film délirant de Bobby Farrelly sur DVD, avec en bonus des clips musicaux, un documentaire sur le film et, plus original, un karaoké !

Prix : 220 F env.

Editeur : PFC

Gamepad Pro USB

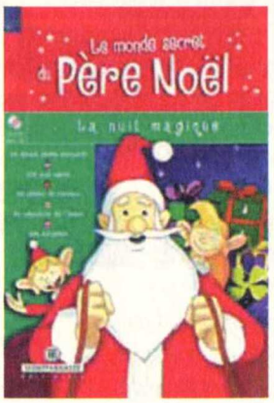
Tiens, alors ça c'est incroyable, ce paddle me rappelle vaguement quelque chose. Mais quoi ? En tous cas, quelle que soit l'originalité de son design, la chose se calibre d'elle-même, se branche sur le port USB et est dotée d'une poignée Joystick amovible (oulahh).

Prix : 200 F env. • Constructeur : ACCO

Matos

Multimédia

Le monde secret du Père Noël, la nuit magique



Vous avez gardé une âme d'enfant ? Bon, peut-être, mais là, ce CD-Rom s'adresse quand même plutôt au petit frère, voire au fiston... Ce dernier pourra aider le Père Noël à faire sa tournée, et remettre à sa place ce salaud de Père Fouettard qui s'était mis dans la tête d'empêcher la distribution des cadeaux. Le logiciel propose un dessin animé interactif ainsi que diverses activités comme le puzzle, le coloriage, la décoration du sapin et même un karaoké. Vous n'avez pas fini d'entendre des versions inédites de "Petit Papa Noël" et de "Mon Beau Sapin", j'vous l'dis. Ah, la magie de Noël...

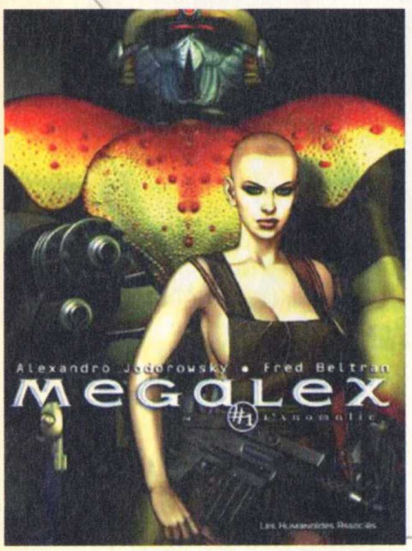
Prix : 150 F env. • Editeur : Montparnasse Multimédia

SUPERGRASS

Non, il ne s'agit pas d'un album éponyme ! Il n'a pas de titre, voilà tout. On dira "le troisième album " et pis c'est tout. Et quel album ! Le groupe anglais confirme son extraordinaire capacité à distiller des mélodies pop/rock énergétiques et magiques, de celles qui donnent envie de sauter partout, tout en proposant quelques titres plus calmes mais ô combien planants. Je ne comprends pas qu'il ne soit pas déjà en bonne place dans votre discothèque. À noter que Supergrass donnera le 13 décembre un concert à Paris, à l'Elysée Montmartre.

Editeur : PM • Prix : 120 F env.

Musique



Megalex. Tome 1 : L'Anomalie

Dans un futur incertain, Megalex est une planète qui n'est pas sans évoquer "l'Étoile Noire" de Star Wars, à cela près que la vie y existe aussi en surface. La nature a depuis longtemps cédé la quasi-totalité de la place à une cité immense et lugubre, où règne un ordre tyrannique maintenu par une armée de clones. Le règne sans partage de la Reine-Mère Maréa sera pourtant inquiété par l'apparition de l'Anomalie, un clone "raté" aux sentiments presque humains qui rejoindra bien vite la rébellion des Objecteurs et mettra en péril le système. Entièrement réalisés sur ordinateur, les graphismes étonnants de ce cybermonde trash comme on les aime sont à découvrir absolument.

Editeur : Les Humanoïdes Associés • Prix : 80 F env.

Bande dessinée

Matos

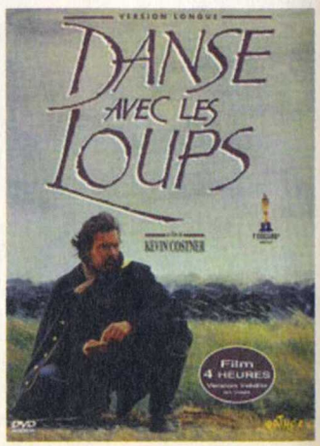
Le WebRacer TM

Wouahh. Alors ça c'est du design pour épater les copines. "Eh, t'as vu ma souris cosmique ?" ! Théoriquement conçu spécialement pour la navigation sur Internet, ce bijou semble être la Formule 1 des mulots. Une sorte d'hybride de souris et de Touchpad. En tous cas, Internet, ça a l'air de lui donner des boutons, à ce WebRacer-là.

Prix : 500 F env. • Constructeur : ACCO

DVD

Danse avec les Loups



La qualité vidéo de ce DVD n'est malheureusement pas extraordinaire. En revanche, il propose la version longue (4 heures) de ce magnifique western de Kevin Costner mettant en scène Kevin Costner lui-même aux côtés de Graham Greene et Mary McDonnell.

Prix : 220 F env.

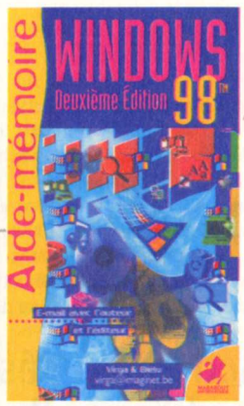
Editeur : PFC

Bouquin

Aide-mémoire Windows 98

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Windows 98 sans jamais oser le demander ? Si en fait, vous le demandiez, mais les explications du manuel officiel s'avéraient tellement obscures que vous abandonniez bientôt. La deuxième édition de cet "aide-mémoire", qui comprend tout de même quelque 637 pages, est pour vous. Les questions les plus courantes mais aussi les problèmes techniques les plus fréquents trouvent ici des réponses et des remèdes présentés simplement. Les différentes fonctions et commandes sont abordées par thèmes. Le tout est bien écrit, et même parfois teinté d'humour.

Prix : 70 F. env
Editeur : Marabout Informatique



Bande dessinée

THORGAL : Le Mal Bleu

Dans ce 25e album de la série, Johan, fils de Thorgal, est frappé par une maladie mortelle. C'est ce garçon de 12 ans qui nous conte l'aventure de son Père parti à la quête d'un remède. Une quête dans laquelle il rencontrera des nains pirates et de nombreux autres personnages étranges. Une aventure épique que tous les fans adoreront.

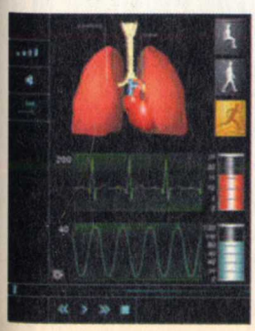
Auteurs : Rosinski et Van Hamme • Prix : 60 F env.

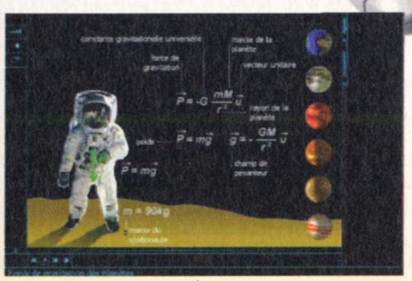
Bouquin

Encyclopédie Kléio

Quel progrès que le multimédia ! Grâce à lui, il est désormais possible de ficeler un exposé en moins de 3 secondes 7 dixièmes. Adieu les fastidieuses heures de recherches dans des encyclopédies pesant plusieurs kilos. Bonjour les clics rapides et efficaces qui permettent de trouver informations et illustrations tellement plus vite qu'à l'époque de Grand-Papa. Mais comme les profs commencent à repérer un peu trop facilement les "copiés-collés" d'Encarta, il est temps de vous démarquer de vos petits camarades (de fac, du lycée et même d'ailleurs...) et de découvrir l'encyclopédie Kléio. Un Atlas, des extraits sonores, des animations vidéo, des milliers d'articles et de définitions diverses. Si avec ça vous n'en mettez pas plein les yeux à votre jolie prof d'histoire...

Prix : 790 F env. • Larousse/Havas Interactive





Matos

Formula 1 Race Master

Un volant robuste, qui ressemble à un volant et pas au système de pilotage de l'Enterprise. Voilà ce qui nous manquait ! Et une belle paire de pédales avec ça ! J'ose à peine évoquer le levier de vitesse. Trust fait dans le réalisme. Et on ne s'en plaindra pas.

Prix : 300 F env.
Constructeur : Trust

Matos

Souris Ami Mouse Wireless Scroll

Pour rendre une souris plus docile, on lui coupe la queue. C'est en tout cas ce que semblent penser les gens de chez Trust, qui ont impitoyablement opéré une ablation du câble de raccordement chez leur petite dernière. Du déjà-vu, allez-vous protester. Eh bien non. Toute l'originalité réside dans le mode de communication avec l'ordinateur. Ici, point de signal infrarouge comme à l'accoutumée pour ce genre de produit, mais bien une onde radio ! Nul besoin désormais d'être face au PC pour diriger le curseur. Il est même possible de faire le tour complet du bureau à cinq mètres de l'ordi, ce qui, comme chacun sait, est très utile.

Prix : 250 F env. • Constructeur : Trust

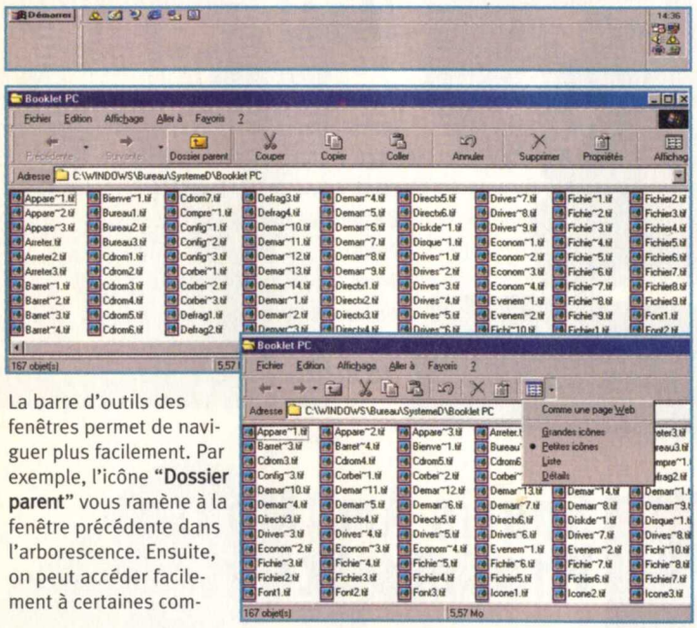
systemd

Arioch (ariochld@aol.com)

Jusqu'à maintenant, nous ne nous étions jamais intéressés spécifiquement à Windows 98. Pourtant, cette version de Windows contient un grand nombre de choses qui diffèrent avec Windows 95. Cela fait maintenant un bon moment que ce système d'exploitation est sorti et je suppose que la plupart d'entre vous l'ont donc déjà installé sur leur machine. Une bonne raison pour en parler dès maintenant. Nous allons commencer ce mois-ci avec les barres d'outils. Une option dont on peut difficilement se passer une fois que l'on y a goûté !

Les barres d'outils

Windows 98 propose de placer des icônes dans des barres d'outils. Ces barres d'outils se trouvent généralement dans la barre de tâches, mais on en trouve également sur les fenêtres elles-mêmes. Certains logiciels ont d'ailleurs aussi des barres d'outils spécifiques. Avant de créer nous-mêmes des barres d'outils, jetons un œil à celles qui existent déjà...



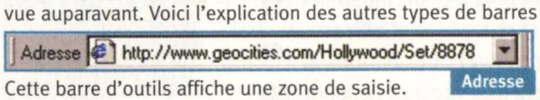
La barre d'outils des fenêtres permet de naviguer plus facilement. Par exemple, l'icône **"Dossier parent"** vous ramène à la fenêtre précédente dans l'arborescence. Ensuite, on peut accéder facilement à certaines commandes pour manipuler les fichiers. Cela évite ainsi de devoir connaître les raccourcis claviers ou d'entrer dans le menu **"Edition"**. On peut aussi changer la manière dont sont affichés les fichiers dans une fenêtre en cliquant plusieurs fois sur l'icône **"Affichage"**.

Certaines icônes sont accompagnées d'un petit triangle. Cela signifie qu'il y a plusieurs choix possibles. Soit vous cliquez plusieurs fois sur l'icône pour passer de l'une à l'autre des options. Soit vous cliquez sur le petit triangle pour faire apparaître un menu et sélectionner ce que vous voulez. Il n'est pas possible d'ajouter, de supprimer ou de modifier cette barre d'outils.

Activer ou désactiver les barres d'outils

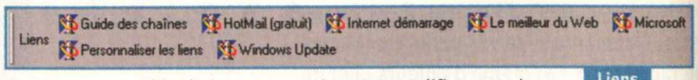
Nous allons commencer par la barre de tâches. Elle peut en fait avoir plusieurs barres d'outils. Par défaut, il n'y en a qu'une seule qui est activée. Voyons comment activer les autres et aussi à quoi elles servent...

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de tâches. Sur le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez **"Barre d'outils"** puis vous verrez plusieurs choix. Normalement, l'option **"Lancement rapide"** est cochée. Il s'agit de la barre d'outils qui permet d'avoir un raccourci vers un programme et que l'on a déjà vue auparavant. Voici l'explication des autres types de barres d'outils :



Adresse

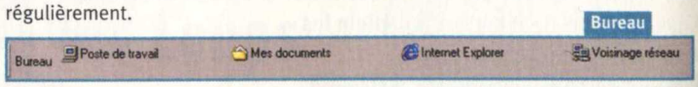
Cette barre d'outils affiche une zone de saisie. Celle-ci ressemble beaucoup à celle que l'on peut retrouver dans le navigateur Internet de Microsoft. Et c'est justement ce à quoi elle sert. On peut donc taper une adresse Internet et la lancer pour l'afficher directement.



Liens

Il n'est pas possible d'ajouter, supprimer ou modifier cette barre d'outils.

Vous pouvez accéder à des liens de sites vers Internet. Bien entendu, le mieux est de la personnaliser pour afficher seulement les sites sur lesquels vous allez régulièrement.



Bureau

Outils de la barre de tâches

Par défaut, on trouve quelques icônes à l'installation de Windows. Voici en détail la liste des options :

Bureau

En cliquant sur cette icône, vous accèderez rapidement au bureau. Plus clairement, si vous avez ouvert un grand nombre de fenêtres, il est plus que probable que le bureau est alors totalement recouvert. Un simple clic sur cette icône et toutes les fenêtres seront alors diminuées. On pourra les rappeler une par une en cliquant sur le bouton correspondant sur la barre de tâches. Ou alors en cliquant de nouveau sur l'icône **"Bureau"**. À ce moment-là, toutes les fenêtres seront replacées agrandies sur le bureau.

Bureau

Les chaînes sont un moyen de naviguer sur Internet mais nous y reviendrons plus en détail une prochaine fois.

Internet Explorer

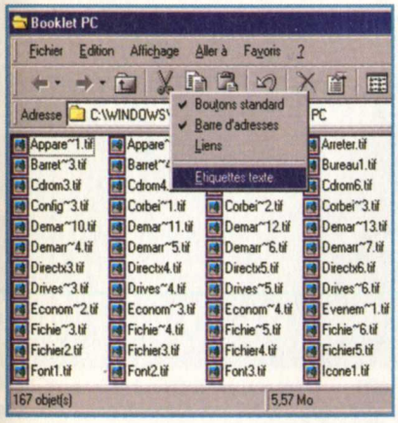
Lance le navigateur Internet de Microsoft.

Outlook Express

Lance Outlook Express. Nous avons d'ailleurs vu le mois dernier la manière d'utiliser Outlook Express pour enregistrer les coordonnées (adresses, téléphones...) de vos contacts.

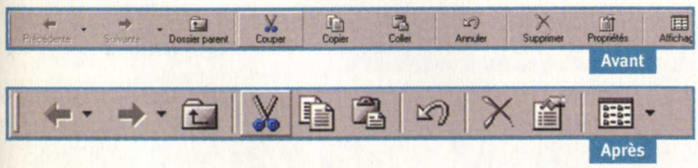
Cette barre d'outils affiche l'intégralité des icônes qui se trouvent sur le bureau. Il s'agit d'un moyen qui peut vous permettre d'accéder à certaines icônes du bureau tout en évitant de diminuer les fenêtres qui le recouvrent. Néanmoins, sa manipulation n'est pas aisée, et encore moins si vous avez un grand nombre d'éléments sur votre bureau.
De la même façon, vous pouvez ajouter ou supprimer une barre d'outils sur les fenêtres. Bien qu'il y ait quelques petites différences. En effet, on trouve une option **"Boutons standard"** qui affiche les icônes **"Couper"**, **"Copier"**, etc. D'un autre côté, vous ne pourrez pas afficher certaines barres d'outils (**"Bureau"** et **"Lancement rapide"**).

Grandes ou petites icônes des barres d'outils des fenêtres



Par défaut, les barres d'outils des fenêtres sont affichées avec de grandes icônes et un petit texte explicatif placé dessous. Mais vous aurez sûrement remarqué que cette manière empêche souvent d'avoir l'intégralité des icônes à l'écran, à moins d'agrandir énormément la fenêtre. Heureusement, il existe un moyen de réduire la taille des icônes, ce qui permet de les afficher toutes d'un coup. En revanche, vous allez perdre le petit texte informatif sous chaque icône. À vous de voir !

Pour changer la taille des icônes, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une barre d'outils (pas celle de la barre de tâches). Sur le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur l'option "Étiquettes texte". En faisant cela, vous activez ou désactivez l'affichage du petit texte, mais aussi la taille des icônes.



Grandes ou petites icônes des autres barres d'outils

Nous avons vu comment changer la taille des icônes de la barre d'outils des fenêtres. Toutefois, pour toutes les autres barres d'outils, cela fonctionne différemment.
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre d'outils que vous voulez modifier. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez l'option **"Affichage"**. Vous pourrez alors choisir l'affichage des icônes entre **"Grande"** et **"Petite"**. De même que pour les fenêtres, il est aussi possible d'activer ou désactiver l'affichage du texte sous les icônes. Pour cela, cliquez avec le bouton droit et choisissez **"Afficher le texte"**..

Ajouter une icône à la barre d'outils

Il n'y a rien de vraiment compliqué. Il suffit simplement de cliquer sur le programme ou le dossier que vous voulez voir apparaître dans une barre d'outils. Ensuite, gardez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur jusqu'à la barre d'outils. Il n'y a plus qu'à relâcher le bouton et voilà ! Une nouvelle icône sera ajoutée, ce qui vous donnera un accès plus rapide à une application ou à un dossier que vous utilisez régulièrement. Attention car ce truc ne fonctionne pas avec la barre d'outils de base des fenêtres (celle où l'on trouve les options **"Couper"**, **"Copier"**, etc.).

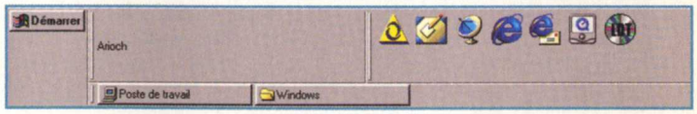
Comment avoir accès aux icônes non affichées ?

Si votre barre d'outils est trop petite, il n'est peut-être pas possible d'afficher toutes les icônes qu'elle contient. Dans ce cas, regardez bien le long de cette barre et vous devriez voir un petit triangle qui vous permettra de faire défiler les icônes. Ainsi, vous pouvez accéder à celles que l'on ne voyait pas au départ.

Créer une nouvelle barre d'outils

Nous avons déjà à notre disposition quelques barres d'outils. Toutefois, il serait plutôt intéressant de créer les nôtres. Il serait alors possible d'avoir un petit panneau pour lancer les jeux installés sur votre ordinateur. Un autre pour les utilitaires et ainsi de suite. La première chose à faire est de créer un nouveau dossier. En effet, c'est à l'intérieur de ce dossier que se trouveront tous les fichiers affichés sur la barre d'outils. Donnez-lui un nom approprié puisque ce sera le nom de cette barre d'outils. Par exemple, je vais créer un dossier **"Arioch"** sur le disque **(C:)**. Pour ce faire, j'ouvre la fenêtre du disque dur et je clique à un endroit où il n'y a rien avec le bouton droit de la souris. Je clique ensuite sur l'option **"Dossier"** à l'intérieur de **"Nouveau"** sur le menu contextuel.

Cliquez sur la barre de tâches avec le bouton droit de la souris. Sur le menu contextuel, choisissez **"Barre d'outils"** puis **"Nouvelle barre d'outils..."**. Indiquez le dossier que vous venez de créer sur la boîte de dialogue puis cliquez sur **"OK"**.



On obtient alors une nouvelle barre d'outils qui porte le nom du dossier que vous aviez choisi. Dans notre exemple, il s'agit donc d'une barre d'outils qui s'appelle **"Arioch"**.

Bien entendu, elle est vide pour le moment. Il vous faudra donc la remplir avec divers raccourcis ou en faisant glisser une icône dessus.

Supprimer une icône d'une barre d'outils

Maintenant que nous savons de quelle manière on peut ajouter une icône, il serait bon d'apprendre comment l'on peut faire pour en enlever. Mettez le curseur de la souris sur l'icône que vous voulez supprimer et cliquez avec le bouton droit. Il n'y a plus qu'à cliquer sur **"Supprimer"** sur le menu contextuel qui apparaît.

Gestion de la barre de lancement rapide

La barre d'outils **"Lancement rapide"** fonctionne exactement comme une barre d'outils que vous auriez pu créer vous-même. C'est-à-dire que tous les raccourcis se trouvent dans un répertoire. Mais où se trouve-t-il ? Jetez un œil au chemin suivant **"Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch\"** qui se trouve à l'intérieur du dossier où vous avez installé Windows sur votre disque dur.
L'accès à ce dossier est très intéressant puisqu'il permet de renommer un raccourci placé sur la barre d'outils de **"Lancement rapide"**. Sinon, vous avez le texte **"Raccourci vers..."** qui apparaît. Et cela n'est pas vraiment joli ! De plus, vous pouvez y ajouter des raccourcis ou en supprimer à votre convenance.

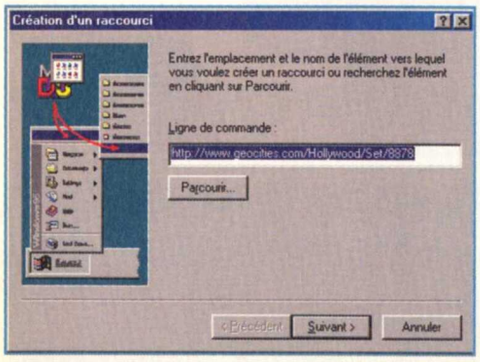
Changer la taille et déplacer une barre d'outils

Bien que cela ne soit pas aussi facile qu'on pourrait le croire, on peut changer la taille d'une barre d'outils. En fait, il est facile d'en changer la taille de manière horizontale. Côté vertical, c'est déjà moins simple (plus ou moins impossible ?).
Ainsi, si vous voulez changer la taille de manière verticale, placez le curseur de la souris sur l'extrémité gauche de la barre d'outils. Normalement, votre curseur de souris changera de forme. Cliquez avec la souris et gardez le bouton enfoncé. Si vous vous déplacez de gauche à droite, vous verrez la barre changer de taille. Mais attention car cela ne fonctionne que si vous avez deux barres de tâches l'une après l'autre. Sinon, la barre de tâches remplit toute la largeur de la fenêtre ou de la barre de tâches.
En faisant la même chose, c'est-à-dire en plaçant le curseur sur l'extrémité d'une barre d'outils, il est possible de la déplacer. On garde donc le bouton de la souris enfoncé et il est alors possible dans certains cas de la placer au-dessus d'une autre ou sur le côté. Pour les barres d'outils qui se trouvent sur la barre de tâches de Windows, on peut même les glisser sur le bureau pour en créer de petits panneaux indépendants.

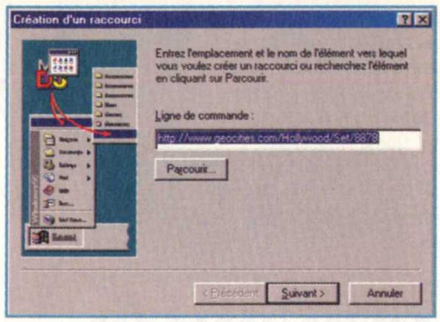
Il est même possible de placer une ou plusieurs barres d'outils comme la barre de tâches dans l'un des trois autres coins de l'écran.

Barre d'outils des liens

On peut créer une barre d'outils avec liens vers des sites Internet. En réalité, cela fonctionne exactement comme une barre d'outils normale, sauf que les raccourcis mènent vers une adresse Internet. Pour ajouter un tel raccourci vous avez plusieurs choix...



Tout d'abord, si vous utilisez Microsoft Internet Explorer, vous pouvez facilement intégrer un lien. Allez sur la page Internet de votre choix. Ensuite, cliquez sur la petite icône à gauche de l'adresse Internet de la page (dans la zone de saisie). Gardez le bouton enfoncé et déplacez la souris vers le bureau, une fenêtre ou simplement une barre d'outils. Voilà, votre raccourci vers ce site est disponible.



Dans le cas où vous n'utilisez pas Microsoft Internet Explorer, tout comme moi, vous n'avez pas cette possibilité. Donc, vous devez créer un raccourci à la main. Cliquez avec le bouton droit sur le bureau où une fenêtre à un endroit où il n'y a rien. Sur le menu, choisissez **"Nouveau"** puis **"Raccourci"**. Dans la zone de saisie **"Ligne de commande"**, tapez l'adresse Internet puis cliquez sur **"Suivant"**. Donnez un nom au raccourci (et donc à ce lien Internet) puis cliquez sur **"Terminer"**. Votre raccourci est prêt. Néanmoins, vous devrez placer ce raccourci dans le répertoire **"Favoris\Liens\"** qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé Windows sur votre disque dur.

Changer l'icône d'un raccourci internet

Tout comme les raccourcis vers des fichiers, il est possible de changer l'icône d'un raccourci Internet. Mais pour aller plus vite, cliquez directement sur l'icône du raccourci dont vous voulez modifier l'icône sur la barre d'outils. Sur le menu qui apparaît, choisissez **"Propriétés"**. Cliquez sur l'onglet **"Raccourci Internet"** puis sur le bouton **"Changer d'icône..."**. Vous n'avez plus qu'à choisir celle que vous voulez pour personnaliser vos liens Internet.

Derniers mots sur les barres d'outils

Une barre d'outils non fermée restera à l'endroit où vous l'avez laissée. Vous pouvez éteindre votre ordinateur, la prochaine fois que vous l'allumerez, la barre d'outils sera là où vous l'aviez laissée !
Vous pouvez avoir envie d'avoir toujours une barre d'outils sous la main. Et ce même si vous ouvrez un grand nombre de fenêtres. Normalement, elle serait recouverte par les fenêtres ouvertes. Pourtant, il y a une option qui empêche cela.

Cliquez avec le bouton droit sur la barre d'outils que vous voulez et choisissez l'option **"Toujours visible"**. Ensuite, cette barre d'outils ne pourra plus jamais être recouverte par une fenêtre. Elle restera donc toujours en avant. Bien entendu, cette option ne fonctionne que pour des barres d'outils indépendantes de la barre de tâches.

Activer ou désactiver le nom d'une barre d'outils

Lorsque l'on place une nouvelle barre d'outils sur la barre de tâches, par défaut, son nom est indiqué. Il est possible d'activer ou désactiver l'affichage du nom de presque toutes les barres d'outils que l'on peut modifier.
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre d'outils dont vous voulez activer ou désactiver l'affichage du nom. Choisissez l'option **"Afficher le titre"**. Plutôt simple, et on s'aperçoit d'ailleurs que la barre d'outils **"Lancement rapide"** s'appelle **"Quick Launch"**. En effet, le nom du dossier n'a pas été traduit !

Best Of the Best

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 5

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes :
Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half Life (créez vos niveaux), L'Amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes :
Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 164 (page abonnement)

PC Soluces 32

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** ..... **Adresse E mail**.....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 3.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

Vous cherchez une astuce, une soluce ? www.pcsoluces.com

Je me suis **barricadé**, j'ai fait des réserves de nourriture et de boisson, j'ai payé le CÂBLE POUR UN AN et je me suis armé pour résister à un **siège pire** que FORT ALAMO. Alors la nouvelle formule de PC Soluces **ne passera pas par** ma rubrique, je vous le dis, LES GARS. Ici, on restera ENTRE NOUS car **cette rubrique** est **la vôtre**.
Jeff

Réf. 3201 Darkstone
Au niveau 12 du jeu dans la salle solaire, comment ouvrir la grille pour atteindre le coffre lorsqu'on a posé respectivement les trois statuettes d'or, d'argent et de bronze sur les chiffres VI, IX et III ?
C. Michoux

Réf. 3202 Master of the dimensions
Comment ouvrir le mur qui bouge au début du troisième étage en Égypte ? Comment sort-on du labyrinthe avec la femme devant la cuisine ? Où se trouve le bout de baguette ?
Lamothe

Réf. 3203 Les boucliers de Quetzalcoalt
Après avoir pris le train en direction de Marseille, je suis arrivé à une cabane avec un grillage et un chien derrière. Comment passer derrière ce grillage et ouvrir le cadenas ?
Emma

Réf. 3204 Imperialism II
Je ne comprends pas le fonctionnement de ce jeu. Aussi, je n'arrive pas à franchir les frontières, à améliorer la ville, à comprendre le fonctionnement des ports (à quoi servent-ils, comment y faire accoster des navires ?), à déplacer les armées (les petites tentes) ? Enfin, je vends des marchandises mais en retour on ne me propose rien !
Charles Bregeon

Réf. 3205 Half-Life
Comment faire apparaître la console dans le jeu Half-Life ? Et à quoi sert-elle ?
Franck Osmont

Réponse expresse : Pour activer la console, il faut lancer le programme HL.EXE avec les paramètres -dev -console (c'est-à-dire que cela donne "HL.EXE -DEV -CONSOLE"). Tu pourras, ensuite, pendant le jeu, activer la console en appuyant sur la touche qui se trouve sous la touche "echap" (c'est une touche avec un petit "2"). La console permet de fixer des paramètres de jeu et de lancer les cheat codes (par exemple "/god" ou bien "/noclip").

Réf. 3206 Anno 1602
Comment faire embarquer des soldats dans un navire ? Je n'ai aucun problème à les faire débarquer dans le didacticiel mais je n'arrive pas à les faire réembarquer !
Supertomquadumaldéfoi

Réf. 3207 Commando
Où peut-on trouver des add-ons/niveaux supplémentaires pour ce jeu ?
Christophe Forton

Réponse expresse : Commando n'a eu qu'un seul add-on officiel mais il n'existe en revanche aucun niveau supplémentaire (et il n'y en aura jamais car le jeu ne s'y prête pas du fait de la manière dont il est programmé).

Réf. 3208 Half-life
Quelle est la méthode pour créer, dans Worldcraft, un train qui avance sur des rails comme dans le niveau multijoueur Subtransit ?
Mathieu

Réf. 3209 Diablo
Y a-t-il des codes pour ce jeu ?
A. Bouvier

Réponse expresse : Il n'existe aucun code pour ce jeu.

Réf. 3210 Woodruff
Pourriez vous m'indiquer comment faire pour obtenir les formules.
Éric Coltel

Réf. 3211 Silver, C&C Soleil de Tiberium
Je n'arrive pas à trouver le médaillon pour pouvoir prendre les coffres invisibles. Je cherche aussi à ouvrir la grande porte dans le premier château, près de la bibliothèque, mais sans succès. Enfin, dans les égouts, il y a une cloche et une porte mais j'ai beau tirer sur la cloche, la porte ne s'ouvre pas.
Guillaume Sandance

Réponse expresse : Comme de nombreux jeux Westwood, il n'y a pas de code pour C&C Soleil de Tiberium.

Réf. 3212 Myst
J'ai trouvé les pages déchirées mais je ne peux pas les prendre. Comment fait-on pour trouver la page blanche ? Je désactive l'interrupteur des docks mais ne trouve pas la feuille. Un grand merci au lecteur qui m'aidera car j'aimerais bien finir ce très beau jeu.
Michèle

Réf. 3213 Baldur's Gate
Je ne trouve pas l'homme qui doit me demander de tuer les araignées de Berégost. Merci d'avance à celui qui me répondra.
Florian Chay

Réf 3214 Les Visiteurs
Je suis dans la salle de banquet et je ne sais pas où aller ni quoi faire. Faut-il finir le jeu de casse-boursette ? Et comment obtenir le magazine coincé sous les bûches ? Peut-on passer la porte bloquée par un morceau de bois ?
Le fameux fan de François

Réponse expresse : Il faut finir la plupart des petits jeux et casse-tête pour récupérer un des objets de ta quête. Parfois, il suffit d'appuyer sur la touche "Echap" pour passer les casse-tête automatiquement. Pour te débarrasser de la bûche qui bloque la porte, il faut la hache (la hache sert aussi à tuer le garde, ce qui évite de jouer au jeu très difficile où l'on doit tirer des billes sur les têtes des personnages). La hache se trouve dans le passage secret. Pour y accéder, retourne dans la pièce où la mission a commencé (il y a d'ailleurs dans cette pièce trois objets à récupérer : un au ciel du lit et deux dans les étagères) et enfonce les armoiries de la cheminée. Entre dans le passage et prends la hache sur le rebord au-dessus des engrenages à gauche.

Réf. 3215 Rise of the Robots 2
J'aimerais connaître les fatalités et les super coups pour chacun des robots. Comment démembre-t-on ses adversaires ? Comment obtenir les persos cachés ?
Bob

Réponse expresse : Pour les persos cachés, il faut aller dans l'écran de choix des persos et faire les manipulations suivantes. Droite, haut,

RÉPONSES au COURRIER DES LECTEURS

haut, droite, bas, droite, haut, haut pour jouer avec Assault. Gauche, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, bas pour jouer avec Mayhem. Droite, droite, droite, haut, haut, bas, gauche, gauche, bas, bas pour jouer avec Vitriol. Haut, droite, bas, droite, droite, haut, gauche, haut pour jouer avec Anil 8. Bas, droite, bas, haut, droite, bas, gauche, bas, haut, droite, haut pour jouer avec Supervisor. Si tu as Internet, tu trouveras la liste des coups des persos sur le site http://www.gamewinners.com/SAT/Rise2Resurrection.htm.

Réf. 3216 Master of Dimensions

J'ai bien le disque d'or mais je n'arrive pas à l'utiliser contre le chef du gang des tigres : quelle est la méthode ? Dans le deuxième labyrinthe, impossible de trouver le personnage à qui donner le peigne. Quel est l'ordre des signes pour baisser le pont-levis ? Y a-t-il un bug dans ce jeu car, lorsque je rentre dans une salle pleine d'eau et que j'en sors, le jeu plante.

Réponse expresse : Pour le bug, je te le confirme car plusieurs lecteurs m'en ont parlé dans leurs lettres.

Réf. 3217 Cadaver, Cadaver the playoff

Ces deux jeux sont des dinosaures (il est sorti en 1995 sur PC) mais ils restent géniaux. J'ai malheureusement un problème car je suis bloqué dans Cadaver au niveau 4. Je recherche donc la solution de ces deux jeux.

Stéphanie Molina

Réponse expresse : Si vous avez ces deux solutions, communiquez-les moi et je les transmettrai à Stéphanie de votre part.

Réf. 3218 Woodruff

Que sont les syllabes et les formules ????? Je m'arrache la tête avec cet idiot de Woodruff qui fait le guignol et je ne sais pas quoi faire. Béret vert, réponds-moi. De plus, comment casser la noix de bluxtre ? Pour ma part, j'aurais bien envie de la jeter à la figure du garde, cette noix !

Gogo

Réf. 3219 Star Wars Rebellion

Quels sont les cheat codes de ce jeu ?

Une grande joueuse

Réponse expresse : Il n'y a pas de cheat codes pour ce jeu mais il existe de nombreux trainers (ce n'est pas sûr qu'ils marchent avec la version française). Va voir la rubrique "cheat&hints" sur le site http://www.avault.com

Réf. 3220 Drakan, Darkstone

Dans Drakan, existe-t-il des codes pour avoir toutes les armes ? Et peut-on avoir de l'argent infini dans Darkstone ?

Superman

Réponse expresse : Il n'y a pas de codes pour avoir les armes dans Drakan mais il existe, en revanche, deux codes bien pratiques. Appuie sur la touche "*" du clavier (pas celle du pavé numérique) puis tape IAMGOD, ou bien SMOGHEAD, et valide le code en appuyant sur la touche "entrée". Le premier code te rendra invulnérable et le second te redonnera de la vie. Il n'y pas de code pour Darkstone mais une astuce fastidieuse qui a à peu près le même effet : commence le jeu avec deux prêtres puis transfère l'argent et les livre d'un prêtre vers l'autre prêtre. Redémarre le jeu avec le prêtre qui a l'argent/les livres et un autre prêtre pour refaire la même opération. Après avoir recommencé le jeu plusieurs fois avec cette méthode, tu pourras ensuite définitivement commencer le jeu avec le personnage de ton choix qui a un talent de commerce élevé afin de lui faire vendre tous les livres pour augmenter encore ton capital de départ.

Réf. 3220 Fallout 2

Je ne trouve pas Sulik dans le jeu. Pourriez-vous m'indiquer la façon de le rencontrer ?

Henri

Réf. 2422 Dark Earth

Pour trouver le premier quartz brut, tu dois prendre le piolet sur la table dans l'atelier de Dansys. Va ensuite chez Léona. Juste avant l'escalier qui va dans l'eau, tu verras par terre une espèce de petit rocher bleu. Tu peux en prendre un morceau. Il y a aussi un quartz dans la prison de Dorkhan. Il y a une cellule que tu peux ouvrir avec un gars qui t'attaquera. En mode Ombre, va devant le lit et presse la touche "espace" pour trouver le second quartz. Pour le troisième, va dans la tour des bâtisseurs. Il y aura un parchemin dont on te dira qu'il ne sert à rien. Mais, si tu approches le parchemin du feu, les bâtisseurs te diront ce que tu veux savoir et te donneront le troisième quartz. Bonne chance.

Supertomquadumaldéfoi

Réf. 2609 Tomb Raider III

Retourne-toi et va jusqu'au bout de la plate-forme. Devant toi, il y a une autre plate-forme un peu en dessous, au niveau de l'eau. Va dans l'espace entre ces deux plates-formes et tu verras sur la droite, au fond de l'écran, un passage.

Supertomquadumaldéfoi

Réf. 3101 Die by the sword

Les codes pour ce jeu sont MUKOR, QSAVE, GOLRG, BTINY, TOUGH, MECAM, GOCAM, SPCAM, BAMFF, DEDLY, SEPKU, BILLS, SILKY, LUNAR, AGRAV, IFALL, HICUP....
Pour entrer ces codes, maintiens d'abord enfoncée la touche F1.

Supertomquadumaldéfoi

Réf. 3105 Une poupée pleine aux as

Au troisième jour, (après quatorze heures), pour entrer chez Louise Creel, il suffit de taper une seconde fois à la porte et d'utiliser l'épingle à cheveux prise le matin dans son sac.

Jean-Paul Garnier

Réf. 3017 Master of the dimensions

Pour utiliser la scie, reviens voir l'extraterrestre, discute avec lui (clic de droite), prends la machine à dimension, choisis la télé qui vient de s'ajouter, scie le porte-manteau, deuxième opération, prends le tapis sur le mur dernière opération. La série TV doit être faite en entier car, après le tapis, on ne peut plus revenir. Par voir la sorcière, donne-lui le tapis pour recevoir en échange le code de la salle de déstockage. Pour ouvrir la porte du sorcier, utilise le cric du pêcheur. La clé de la citadelle est dans le château du sorcier. Pour le monstre du mur égyptien, c'est l'armurier qui donne l'épée qui permet de chasser le monstre.

Jean-Yves Lafont

ENVOYEZ

sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

PC SOLUCES, SOS,
6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX

(REMARQUE : NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

triche trash

Arioch (ariochld@aol.com)

Questions pour un champion ! Bourré de trucs et astuces vérifiés et qui fonctionnent sur les jeux PC... Écrit par Arioch depuis plusieurs années. Publié dans le PC SOLUCES nouvelle formule (et précédente)... Aucune Lara Croft en photo dans ce numéro, pas plus que de STAR WARS... Oui, vous avez gagné, c'est la rubrique des Triche Trash. Le mois prochain dans notre numéro favori, vous essayerez de trouver le vrai nom des rennes du Père Noël.

Envoyez vos astucEs !

Les astuces publiées

gagnent un exemplaire

du jeu Soul Reaver

Cyber Press Publishing
PC Soluces / Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy cedex

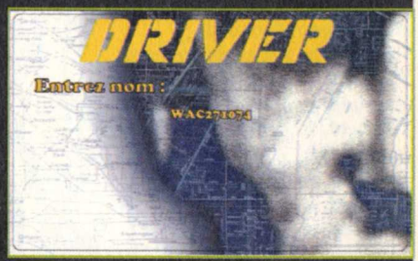
DREAMCAST

Suppléments

Vous allez probablement vous demander si je ne suis pas devenu totalement dingue de vous parler de la console de SEGA. Et pourtant... Il se révèle que, pour ceux qui ont cette console, mais aussi un PC, il y a quelques petites choses qu'ils sont en train de louper... En effet, les disques GB-Rom sont illisibles sur PC. Pourtant, il y a une piste CD-Rom sur chacun des disques. Et, très souvent, on peut trouver des petits suppléments. Ainsi, sur le jeu **AEROWINGS**, on trouve un morceau de musique au format WAVE. Ou alors sur **READY 2 RUMBLE BOXING** une bonne vingtaine d'images qui peuvent servir de fond d'écran. On peut aussi ajouter des images totalement inédites sur **BLUE STINGER** ainsi que des photos de tous les périphériques de la console sur le **DREAM KEY** (d'ailleurs, il est étrange de voir certains périphériques qui ne seront pas disponibles en France comme la VGA Box ou le Fishing stick). On trouve ce genre de petits suppléments sur presque tous les jeux. Et il est amusant de constater que, a priori, ils sont inaccessibles à partir de la console. Il faut donc un ordinateur...

DRIVER

Codes secrets



Vous avez sûrement remarqué le menu **"CODES SECRETS"**. À cet endroit, il n'y a rien normalement. Pourtant, il est possible de faire apparaître des options en entrant un nom particulier lorsque l'on vous demande votre nom pour les **"MEILLEURS SCORES"** des modes de jeu **"AS DU VOLANT"**. Voici les noms à taper en majuscules que vous pouvez utiliser suivis de l'option qui s'activera ensuite dans le menu **"CODES SECRETS"**.

NJW280172 - Mode Ultrarapide.
WAC271074 - Immunité.
RUS3L - Pas de dégâts.
ANJW16696 - Flics casse-cou.
TMR300866 - Crédits.

Il y a une dizaine de **"CODES SECRETS"** alors que, pour le moment, nous ne vous en donnons que cinq. Nous y reviendrons donc sûrement dans les prochains numéros.

Attention, le jeu fonctionne en mode QWERTY donc certaines touches ne donneront pas les lettres indiquées sur la touche sur laquelle vous appuyerez. Par exemple, si vous appuyez sur **"A"**, vous verrez un **"Q"**. Vous ne devriez pas avoir de problème puisque vous voyez à l'écran les codes.

Pour entrer facilement un **"MEILLEURS SCORES"**, je vous conseille de jouer avec l'un des modes où vous n'avez pas encore enregistré cinq scores. Ainsi, même si vous ratez, il vous sera possible d'entrer votre score. Par exemple, si vous prenez le mode **"SURVIE"**, il vous sera possible d'entrer votre score même si vous êtes éliminé en quelques secondes. Bien entendu, s'il y a déjà cinq scores enregistrés, il vous faudra faire mieux pour vous enregistrer.

Pour effacer tous les scores, vous pouvez aussi effacer le fichier **"SCORES.HI"** qui se trouve dans le répertoire **"SAVES"** à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cela peut vous faciliter la tâche. Ou alors renommez le fichier **"SCORES.HI"** avec un autre nom le temps d'activer les **"CODES SECRETS"** puis revenez pour réinstaller votre ancien fichier de scores pour les récupérer. À vous de voir.

SEGA RALLY 2

Vue différente

Pendant le **"Replay"**, on peut accéder à des vues différentes. Par défaut, on a une vue qui permet de voir la voiture passer à certains points particuliers du parcours. Mais, si vous appuyez sur les flèches haut et bas du clavier, vous aurez d'autres vues : intérieur de la voiture, sur le côté de la voiture et arrière de la voiture. Dans certaines de ces vues, si vous utilisez les flèches gauche et droite, vous pourrez par exemple tourner autour de la voiture.

PANZER GENERAL 3D

Capture d'écran

Vous pouvez facilement faire une capture d'écran du jeu. Pour cela, pendant une partie, appuyez simplement sur la touche **"F5"**. Une image **"ScrShot*.bmp"** sera alors placée dans le répertoire **"ScrShots"** qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Chaque image fait plus d'un mégaoctet. C'est pourquoi je vous conseille de les effacer après les avoir utilisés. Ce serait dommage de gaspiller de l'espace sur votre disque dur.

REDGUARD : THE ELDER SCROLLS ADVENTURES

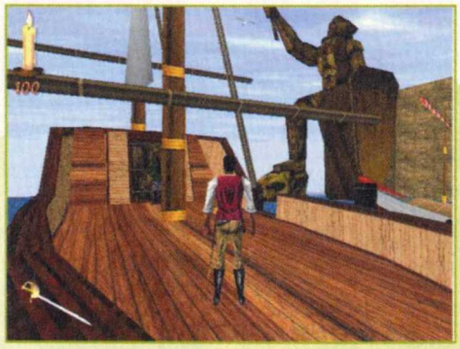
Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"F12"** et une fenêtre de commande fera son apparition. À cet endroit, tapez l'une des commandes suivantes pour ajouter l'objet indiqué à votre inventaire :

item add, 2 - Pièce d'or.
item add, 3 - Potion de carapace.
item add, 4 - Potion de vie.
item add, 5 - Anneau d'invisibilité.
item add, 6 - Anneau de Voa.
item add, 7 - Sabre.
item add, 8 - Clef rouillée.
item add, 9 - Clef en or.
item add, 10 - Clef en argent.
item add, 11 - Amulette de N'Gasta pour Richton.
item add, 12 - Pierre d'âme du prince A'Tor.

item add, 13 - Âme épée du prince A'Tor.

item add, 14 - Pied-de-biche.
item add, 15 - Rune (deux traits et un point).
item add, 16 - Rune (un trait et un point).
item add, 17 - Rune (deux traits).
item add, 18 - Lettre que l'on a au début.
item add, 19 - Fiole de sang d'orque 1.
item add, 20 - Fiole de sang d'orque 2.
item add, 21 - Fiole de lait d'araignée 1.
item add, 22 - Fiole de lait d'araignée 1.
item add, 23 - Fiole d'ectoplasme 1.
item add, 24 - Fiole d'ectoplasme 2.
item add, 25 - Fiole de sève d'Hist 1.



item add, 26 - Fiole de sève d'Hist 2.
item add, 27 - Livre "Tradition des nains".
item add, 28 - Gros engrenage nain.
item add, 29 - Fiole de verre.
item add, 30 - Fiole de verre remplie d'un élixir doré.
item add, 31 - Vieux poids en fer.
item add, 32 - Seau.
item add, 33 - Seau rempli d'eau.
item add, 34 - Rune de pierre qui ressemble à un gantelet.
item add, 35 - Livre "Artefacts elfes VIII".
item add, 36 - Livre "Artefacts elfes VIII".
item add, 37 - Livre "Histoire des Redguards".
item add, 38 - Livre "Flore d'Hammerfell".
item add, 39 - Carte tracée par Maiko.
item add, 40 - Sacoche de cuir.
item add, 41 - Morceau de carte de Trithik.
item add, 42 - Navire d'argent.
item add, 43 - Pelle.
item add, 44 - Grande feuille d'aloès.
item add, 45 - Torche.
item add, 46 - Monocle.
item add, 47 - Drapeau rouge de Prnell.
item add, 48 - Médaillon d'argent.
item add, 49 - Insigne de la ligue des infatigables.

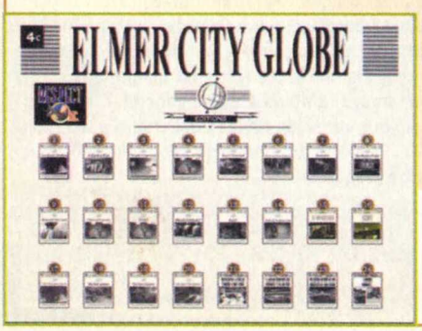
item add, 50 - Morceau de carte de Joto.
item add, 51 - Flasque de Lillandril.
item add, 52 - Talisman de l'Auguste Hunding.
item add, 53 - Journal d'Izsara ouvert (Premiere Graine...).
item add, 54 - Plume de Canah.
item add, 55 - Journal de Kithral.
item add, 56 - Livre "Le Firmament de Ffoulkes".
item add, 57 - Journal d'Iszara fermé.
item add, 58 - Pierre des étoiles.
item add, 59 - Clef de la remise de Krisandra.
item add, 60 - Clef de la maison d'Izsara.
item add, 61 - Journal d'Izsara ouvert (Sort pour contacter Clavicus Avili).
item add, 64 - Bouteille de verre vide.
item add, 65 - Bouteille remplie d'eau pure.
item add, 66 - Mélange d'eau pure et d'aloès.
item add, 67 - Potion de force.
item add, 68 - Bandage.
item add, 69 - Bandage ensanglanté.
item add, 74 - Clef en os.
item add, 83 - Carte de Stros M'Kai.

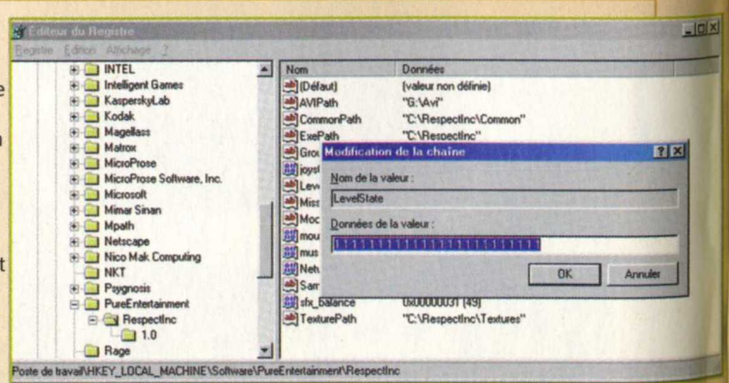
Vous pouvez avoir certains objets plusieurs fois alors que d'autres ne peuvent exister qu'en un seul exemplaire dans votre inventaire. Par exemple, vous pouvez avoir plusieurs pièces d'or alors que vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de la lettre que vous avez au tout début du jeu !
Vous pouvez retirer un objet en remplaçant **"add"** par **"sub"**. Ainsi, si vous tapez **"item sub, 18"**, vous éliminerez de votre inventaire la lettre que vous avez au tout début du jeu.
Le jeu fonctionne en **QWERTY**. Les touches ne sont donc pas forcément assignées aux mêmes lettres que celles qui sont inscrites sur votre clavier. Vous ne devriez pas avoir de problème de toute façon puisque vous voyez ce que vous écrivez.
La touche la plus gênante est la **","**, vous pouvez l'obtenir en appuyant sur **";"**.

RESPECT INC.

Accès au niveau de votre choix

Pour accéder directement à l'un des vingt-quatre niveaux du jeu, il suffit de jouer ou de faire la modification suivante dans la base de registres de Windows :
Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur et cherchez un fichier **"Regedit.exe"**. Double-cliquez dessus et vous lancerez l'éditeur de la base de registres. Ensuite, double-cliquez sur **"HKEY_LOCAL_MACHINE"** ce qui va ouvrir une nouvelle section sur l'arborescence. Cliquez sur les clefs dans cet ordre pour développer à chaque fois l'arborescence : **"Software"**, **"PureEntertainment"** et **"RespectInc"**. Vous devriez voir sur la partie droite de l'éditeur plusieurs valeurs. Celle qui nous intéresse, et que nous allons modifier, est **"LevelState"**. Double-cliquez sur la valeur **"LevelState"** pour l'éditer. Sous **"Données de la valeur"**, vous devriez voir une suite de **"0"** et de **"1"**. En fait, un **"0"** représente un niveau auquel vous n'avez pas accès. Il suffit donc de remplacer tous les **"0"** par des **"1"**. Vous devriez donc obtenir ceci **"111111111111111111111111"**. Il faut qu'il y ait un espace entre chacun des **"1"** mais pas d'espace avant ni après le dernier. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton **"OK"** et fermez l'éditeur de la base de registres.
En rechargeant le jeu, vous pourrez alors accéder à chacun des vingt-quatre niveaux du jeu.

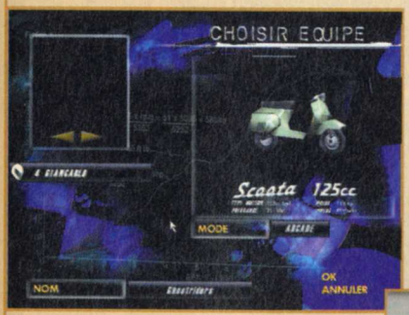




GP 500

Cheat codes

En démarrant une partie **"Une seule course"**, vous avez la possibilité d'entrer votre nom sur l'écran **"CHOISIR EQUIPE"**. Mettez l'un des noms suivants et, pour activer le code, cliquez sur **"OK"** pour aller sur l'écran suivant. Vous devriez entendre alors le bruit d'une corne de brume. Cela vous indiquera que le code a bien été pris en compte. Ensuite, cliquez sur **"ANNULER"** pour revenir au menu principal et choisissez de nouveau **"Une seule course"** ce qui vous permettra d'entrer votre vrai nom cette fois-ci ou d'entrer un code différent.



RedJocks - Active le fait que tous les pilotes ne portent pas de combinaison et n'ont donc qu'un casque et un caleçon.
Ghostriders - Active l'affichage des motos fantômes. En gros, tous les motos et pilotes sur la piste sont transparents.
!Scooter! - Active la possibilité de sélectionner un scooter comme moto.

!Maaate! - Active la possibilité de choisir "Michael Doohan 1994" sur "Honda NSR 1994".
!Junior! - Active la possibilité de choisir "Kenny Roberts 1999" sur "Suzuki RGVT 1999".
BeamTeam - Active trois nouvelles équipes sur "Honda NSR 500". Et chacun des

pilotes utilise une texture différente pour sa moto.
Les effets des codes **"RedJocks"** et **"Ghostriders"** ne peuvent être éliminés qu'en sortant du jeu et en le rechargeant.

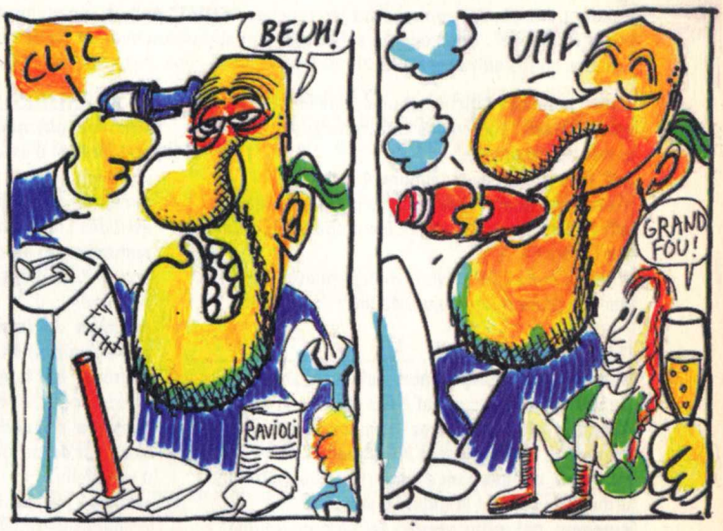
INDEPENDENCE WAR : DEFIANCE

Toutes les missions

Ouvrez la fenêtre du répertoire **"PSG"** qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ouvrez la fenêtre du répertoire **"Resource"** qui se trouve à l'intérieur. Puis, ouvrez la fenêtre du répertoire **"Scripts"** et vous trouverez un fichier **"Precedence.csv"**. Ouvrez ce fichier avec un éditeur de texte ou un tableur comme **Excel** si vous l'avez. Mettez toutes les données de la colonne **"Prec"** à **"0"**. Ensuite, sauvegardez les modifications que vous avez faites. En rechargeant le jeu, vous aurez accès à toutes les missions.
Si vous avez seulement un éditeur de textes, vous allez voir des lignes numérotées. Chacune des lignes contient certaines des informations des missions. En partant du numéro de la ligne, comptez six virgules et mettez le numéro qui se trouve derrière la virgule à **"0"**.
Avec **Excel**, un problème se pose. Lorsque vous sauvegarderez le fichier, le programme utilisera comme séparateur des **";"**. Il faudra donc ensuite éditer le fichier avec **Wordpad** pour remplacer tous les **";"** par des **","**. Deux opérations peuvent paraître plus fastidieuses mais, en utilisant Excel, cela sera beaucoup plus simple et plus rapide de mettre seulement des **"0"** dans la colonne **"Prec"** à vous de voir.
Faites attention, la dernière ligne ne contient que des **"0"** et un **"-1"** dans la colonne **"Prec"**. Ne modifiez pas cette ligne !

LOISIR.net

Avant Loisir.Net **Après Loisir.Net**



WWW.LOISIR.NET

L'actu loisir au quotidien

JEUX VIDEO PC

Retrouvez au quotidien toute l'actualité jeux vidéo PC avec la rédaction de

PC SOLUCES
LE MAGAZINE POUR BIEN CHOISIR ET TERMINER SES JEUX

Tous les jours de nouveaux jeux testés à commander, des previews, des tonnes d'astuces et de patches à télécharger, des solutions complètes avec plans, des démos jouables, des reportages, des tonnes de photos, etc.

WWW.LOISIR.NET c'est aussi votre adresse e-mail gratuite, vos pages persos, les forums de discussion, les chats, les petites annonces par thème, les F.A.Q. et notre newsletter thématique hebdomadaire.

SYSTEM SHOCK 2

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches "**SHIFT**" et "**...**" en même temps. Ou simplement, appuyez sur la touche "**:**". Une zone de saisie fera son apparition en haut de l'écran. Ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants :

show_version - Affiche le numéro de version du jeu.
ubermensch - Toutes vos caractéristiques sont mises au maximum.
psi_full - Donne le maximum en psi.
Vous remarquerez que certains messages restent affichés à l'écran. Pour les faire disparaître, appuyez sur la touche "**L**".
Tous les codes qui suivent vous permettent d'accéder à la plupart des objets du jeu :

LES PROTECTIONS

summon_obj heavy armor - Fait apparaître une armure lourde de combat à vos pieds.
summon_obj light armor - Fait apparaître une armure de combat légère à vos pieds.
summon_obj medium armor - Fait apparaître une armure de combat standard à vos pieds.
summon_obj reflec armor - Fait apparaître une armure de combat à vos pieds.
summon_obj vacc suit - Fait apparaître une combinaison de protection à vos pieds.
summon_obj worm skin - Fait apparaître une armure extra-terrestre à vos pieds.

LES ARMES

summon_obj assault rifle - Fait apparaître un fusil d'assaut à vos pieds.
summon_obj crystal shard - Fait apparaître un fragment de cristal à vos pieds.
summon_obj electro shock - Fait apparaître une épée laser à vos pieds.
summon_obj emp rifle - Fait apparaître un fusil EMP à vos pieds.
summon_obj fusion cannon - Fait apparaître un canon à fusion à vos pieds.
summon_obj gren launcher - Fait apparaître un lance-grenades à vos pieds.
summon_obj laser pistol - Fait apparaître un pistolet laser à vos pieds.
summon_obj pistol - Fait apparaître un pistolet à vos pieds.
summon_obj psi amp - Fait apparaître un amplificateur psionique à vos pieds.
summon_obj shotgun - Fait apparaître un fusil à pompe à vos pieds.
summon_obj stasis field generator - Fait apparaître un générateur de champs à vos pieds.
summon_obj viral prolif - Fait apparaître une arme extra-terrestre à vos pieds.
summon_obj worm launcher - Fait apparaître une arme extra-terrestre à vos pieds.
summon_obj wrench - Fait apparaître une clef anglaise à vos pieds.

LES MUNITIONS

summon_obj ap clip - Fait apparaître un chargeur pour le fusil d'assaut de cartouches perforantes à vos pieds.
summon_obj emp grenade - Fait apparaître trois genades EMP à vos pieds.
summon_obj he clip - Fait apparaître un chargeur pour le fusil d'assaut de cartouches antipersonnel à vos pieds.
summon_obj incend. grenade - Fait apparaître trois grenades incendiaires à vos pieds.
summon_obj large prism - Fait apparaître vingt prismes pour le générateur de champs à vos pieds.
summon_obj pellet shot box - Fait apparaître un chargeur de cartouches Pellet pour le fusil à pompe à vos pieds.
summon_obj prox. grenade - Fait apparaître trois grenades de proximité à vos pieds.
summon_obj rifled slug box - Fait apparaître un chargeur de cartouches Slug pour le fusil à pompe à vos pieds.
summon_obj small prism - Fait apparaître dix prismes pour le générateur de champs à vos pieds.
summon_obj standard clip - Fait apparaître un chargeur pour le pistolet à vos pieds.
summon_obj timed grenade - Fait apparaître trois grenades à fragmentation à vos pieds.
summon_obj toxin grenade - Fait apparaître trois grenades à disruption à vos pieds.

OBJETS DIVERS

summon_obj chips - Fait apparaître un paquet de chips à vos pieds.
summon_obj detox patch- Fait apparaître une seringue antitoxine à vos pieds.
summon_obj medical kit - Fait apparaître un kit médical automatique à vos pieds.
summon_obj med patch - Fait apparaître une seringue médicale à vos pieds.
summon_obj psi booster - Fait apparaître une seringue psi à vos pieds.
summon_obj psi patch - Fait apparaître une seringue psi à vos pieds.
summon_obj rad patch - Fait apparaître une seringue antiradiation à vos pieds.
summon_obj soda can - Fait apparaître une cannette de boisson à vos pieds.
summon_obj int boost - Fait apparaître un implant inconnu à vos pieds.
summon_obj speed boost - Fait apparaître un implant de rapidité à vos pieds.
summon_obj strength boost - Fait apparaître un implant de force à vos pieds.

LES ENNEMIS

summon_obj blast turret
summon_obj laser turret
summon_obj turret slug thrower
summon_obj protocol droid
summon_obj midwife
summon_obj rumbler
summon_obj delacroix
summon_obj grub
summon_obj swarm
summon_obj overlord

summon_obj greater over .
summon_obj arachnightmare
summon_obj male appar
summon_obj female appar .
summon_obj crewwoman
summon_obj invisibile arachnid
summon_obj turret rocket
summon_obj crewwoman
summon_obj malecrew

AUTRES OBJETS

summon_obj cards med card
summon_obj science card
summon_obj crew card
summon_obj r and d card
summon_obj rec crew key
summon_obj med annex key
summon_obj cryo card
summon_obj crew 2 card
summon_obj wide machinery
summon_obj brawnboost
summon_obj endurboost
summon_obj swiftboost
summon_obj smartboost
summon_obj wormblood
summon_obj wormheart
summon_obj monkey_brain
summon_obj rumbler organ
summon_obj grub organ
summon_obj swarm organ
summon_obj mn. over. organ
summon_obj gr. over. organ
summon_obj arach. organ
summon_obj midwife organ
summon_obj molec. analyzer
summon_obj ice pick recycler
summon_obj 1 nanite
summon_obj 5 nanites
summon_obj 10 nanites
summon_obj 20 nanites
summon_obj fusion shot
summon_obj emp shot
summon_obj explode barrel
summon_obj rad barrel
summon_obj stats trainer
summon_obj tech trainer
summon_obj weapon trainer
summon_obj psi trainer
summon_obj wormgoo
summon_obj hydro card a
summon_obj hydro card b
summon_obj hydro card d
summon_obj rickenbacker card
summon_obj bridge card
summon_obj security card
summon_obj radkey card
summon_obj rick room key
summon_obj ops override key
summon_obj eng override key
summon_obj shuttle access key

RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** et, ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants. Au lieu d'appuyer sur la touche **"ENTREE"**, vous pouvez aussi appuyer sur celle qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Dans les deux cas, vous obtenez une petite zone de saisie.

TEAMGOD - Active l'invincibilité de toute l'équipe.
AVATARGOD - Active l'invincibilité du personnage que vous dirigez.
5FINGERDISCOUNT - Redonne des munitions.
CLODHOPPER - Agrandit les mains et les pieds des personnages.
STUMPY - Active le mode Stumpy.
MEGANOGGIN - Active ou désactive les très grosses têtes.
BIGNOGGIN - Active ou désactive les grosses têtes.
TURNPUNCHKICK - Active ou désactive le fait que les personnages soient plats.
1-900 - La respiration des personnages devient TRÈS exagérée !
EXPLORE - Active ou désactive les conditions de victoire.
NOBRAINER - Désactive l'intelligence artificielle du jeu. Cela a pour effet de bloquer les ennemis mais aussi les membres de votre équipe !

THESHADOWKNOWS - Votre personnage devient invisible.
TEAMSHADOW - Toute votre équipe devient invisible.
DEBUGKEYS - Active la possibilité de passer le clavier en mode Debug.
Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit :
MONOCLE

Une fois que vous avez tapé le code **"DEBUGKEYS"**, il vous est possible d'utiliser les touches suivantes. Toutefois, il faut au préalable passer du clavier en mode Normal au mode Debug en appuyant sur la touche **"F10"**.

F10 - Active le clavier en mode Debug pour utiliser les touches.
A - Désactive l'intelligence artificielle du jeu.
M - Vous paralyse.
1 - Écrase l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
3 - Étire l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
^ - Augmente la luminosité.
) - Diminue la luminosité.
? - Vous élève dans les airs.
; - Vous fait redescendre.
: - Vous remet les pieds sur terre.
O - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne ("F1" sur le clavier normal).
P - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne ("F1" sur le clavier normal).
V - Rotation de la vue.
B - Retour à la vue normale
F6 - Permet de passer à un autre membre de l'équipe.
F7 - Vous élimine !
F8 - Affiche le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran.
F9 - Retourne au personnage que vous dirigez normalement.
F12 - Vous réussissez automatiquement la mission en cours.

DRIVER

Voir la fin du jeu directement

Avec le bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier **"Mladder.mdl"** qui se trouve dans le répertoire **"Data"** à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Au tout début, il y a une ligne **"RENDER 2"**. Remplacez-la par ce qui suit :

RENDER 70
RENDER 66
RENDER 67
RENDER 68
RENDER 69

Sauvegardez la modification et, dans le jeu, choisissez de commencer une nouvelle partie. Vous verrez toutes les scènes cinématiques de fin du jeu. En revanche, il faut savoir que **"RENDER 66"** et **"RENDER 67"** se ressemblent énormément. En fait, c'est parce que, normalement, seulement l'une des deux apparaît en fonction de vos actions sur la mission 43 (Ali). Dans le même genre, on ne voit jamais **"RENDER 68"** et **"RENDER 69"** ensemble !
Vous avez compris qu'un numéro derrière **"RENDER"** change la scène cinématique qui sera utilisée. Rien ne vous empêche de mettre d'autres numéros pour voir toutes les autres scènes.

G-POLICE

Cheat codes

Sur l'écran principal du jeu, tapez l'un des codes suivants :

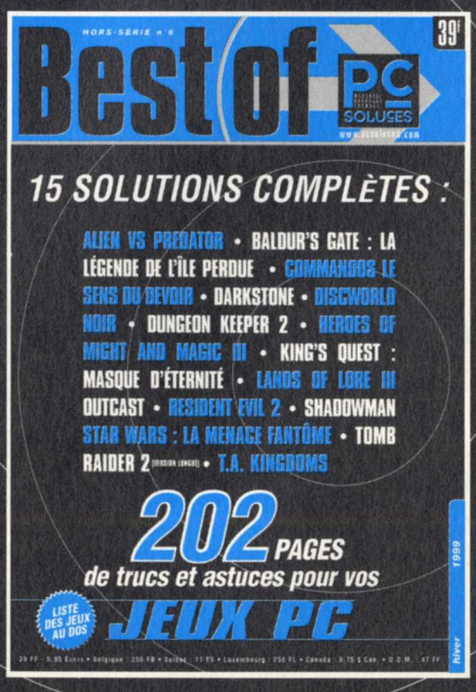
DOOBIES - Boucliers infinis.
MRTICKY - Armes infinies.
PANTALON - Les missions secrètes sont disponibles pour l'entraînement.
STATTOE - Affiche des informations pendant une partie.
SUPACAM
WOOWOO
BENIHILL

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

Pour finir, il faut savoir que si vous activez les boucliers ou les armes infinis, vous ne pourrez pas passer au niveau suivant.

EN VENTE À PARTIR DU 8 DÉCEMBRE

15 SOLUTIONS COMPLÈTES :



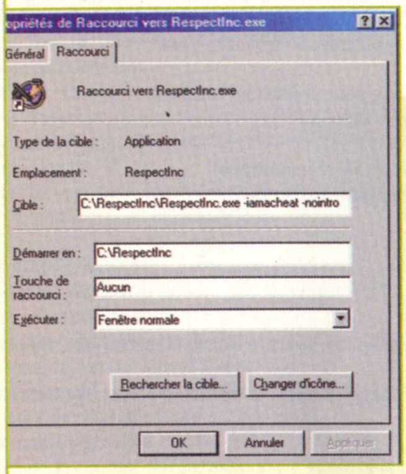
39 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

triche flash

RESPECT INC.

Paramètres de commandes

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier **"RespectInc.exe"** et choisissez l'option **"Créer un raccourci"** sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de **"Raccourci vers RespectInc.exe"**. Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez **"Propriétés"**. Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet **"Raccourci"**. Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de **"Cible :"**, on peut ajouter l'un des deux paramètres de commandes qui suivent :



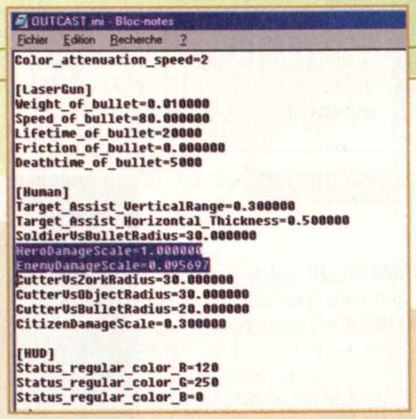
-iamacheat - Active les touches du Cheat Mode.
-nointro - Permet de ne pas charger les deux intros du jeu. Vous allez ainsi directement sur le menu principal.
-nosound - Lance le jeu sans aucun son pendant le jeu.
-nomusic - Lance le jeu sans aucune musique pendant le jeu.
-nosuits - Les textures des vêtements des personnages ne sont pas affichées.
Par exemple, ajoutez **"-nointro"** derrière **"RespectInc.exe"** en laissant un espace entre les deux. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton **"OK"** et double-cliquez **"Raccourci vers RespectInc.exe"**. Vous lancerez alors le jeu et vous accéderez directement au menu sans passer par toutes les vidéos.

Rien ne vous empêche de mettre plusieurs paramètres de commandes. Dans ce cas, il faut les ajouter les uns après les autres, toujours séparés par un espace entre eux.
Voici la liste des touches que l'on peut utiliser pendant le jeu si vous avez entré le paramètre **"-iamacheat"**. Toutefois, il semblerait qu'il soit impossible de passer au niveau suivant en utilisant ce mode.
"1" - Enlève un dollar.
"2" - Ajoute un dollar.
"3" - Enlève dix dollars.
"4" - Ajoute dix dollars.
"Z" - Augmente l'énergie.
"Q" - Met le nombre de cartouches à cent.

OUTCAST

Modification de Outcast.INI

Ouvrez le répertoire **"Outcast"** où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il contient un dossier **"OC"** dans lequel se trouve un fichier **"Outcast.ini"**. Ouvrez ce fichier en double-cliquant dessus. Il sera alors automatiquement chargé dans un éditeur de textes de Windows. Ensuite, vous allez pouvoir faire les modifications suivantes :



PLUS D'ARGENT

Si vous voulez avoir plein d'argent en ramassant un coffre, recherchez :
[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000
Money=1.0000000
Life=5.0000000
Et modifiez cela pour obtenir :
[Bonuses]
MoneyChest=5000000.0
Money=1000000.0
Life=5000000.0

ETRE INVINCIBLE

Ensuite, si vous voulez rendre Cutter invincible, mais pas invulnérable, recherchez **"[Human]"**. Dans ce paragraphe, cherchez une ligne **"HeroDamageScale=1.000000"** et modifiez-la pour obtenir **"HeroDamageScale=0.000000"**.

ENNEMI PLUS FAIBLE

Pour rendre vos ennemis plus faibles, recherchez **"EnemyDamageScale=0.095697"** et mettez **"EnemyDamageScale=100.000000"** à la place.

INDEPENDENCE WAR : DEFIANCE

Sons & graphismes

Il est possible d'accéder à certains graphismes du jeu ainsi qu'à tous les effets sonores.
Ouvrez le répertoire **"PSG"** puis **"Resource"**. À l'intérieur, vous trouverez les répertoires suivants :
Art - Images cockpit et autres...
Audio_L - Dialogue anglais.
Audio_LFrench - Dialogue français.
Audio_LGerman - Dialogue allemand.
Sounds - Effets sonores.
Les images sont au format **"PCX"** et les sons au format **"WAV"**. Il est donc facile d'utiliser tout cela sous Windows directement.

SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION

Cheat codes

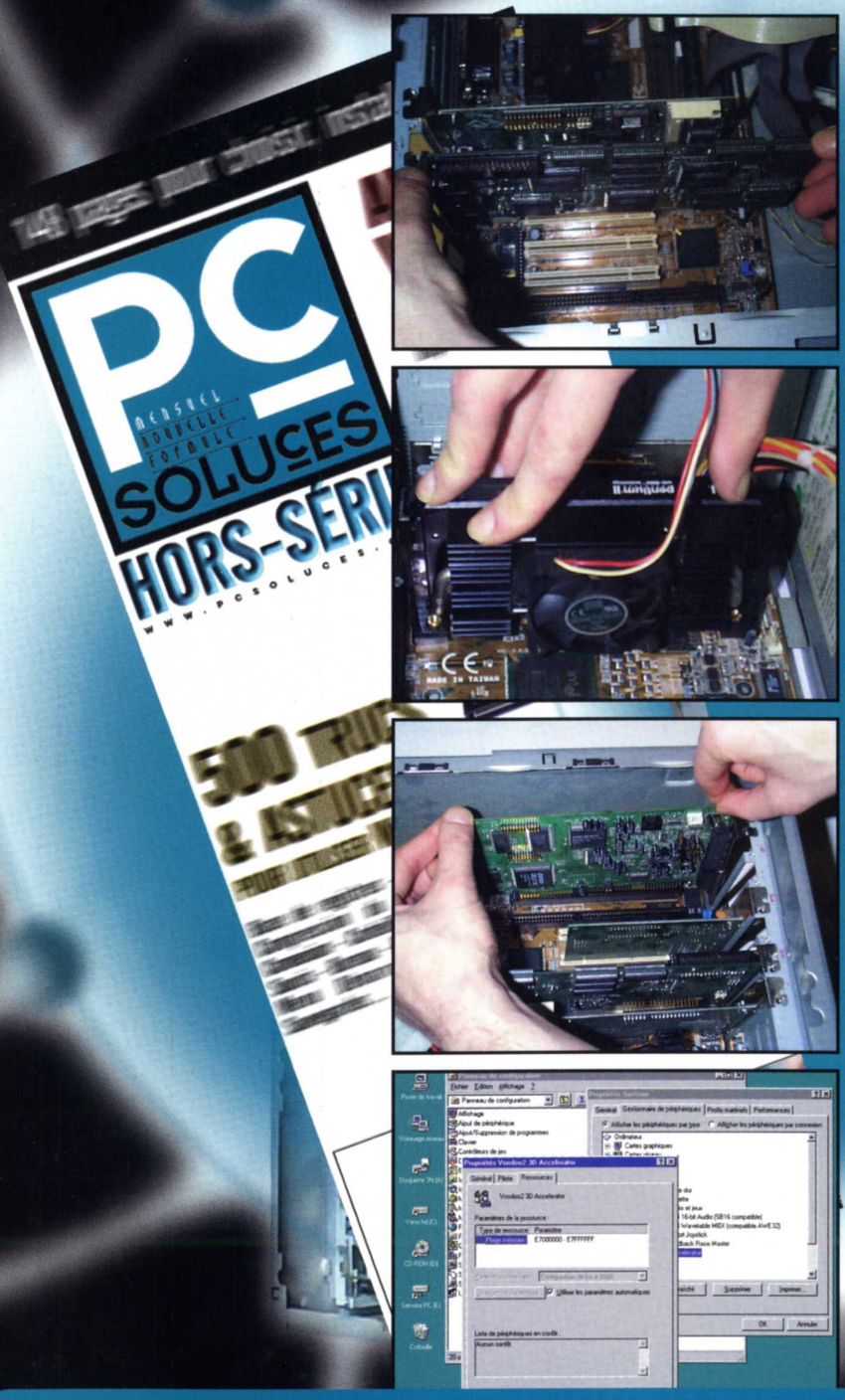
On vous avait donné des codes pour SHOGO il y a quelque temps déjà. Toutefois, les codes qui suivent sont nouveaux et inédits.
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"T"**. Cela vous permet normalement de parler essentiellement pour un mode Multijoueur. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :
MPMECH - Change le type de Mech (visible facilement par le type d'arme blanche que vous utilisez).
MPMIMIMI - Donne toutes les armes.
MPBOYISUCK - Détruit tous les amis et ennemis autour de vous.
MPONFOOT - Active ou désactive le déplacement en mode À pied.
MPVEHICLE - Active ou désactive le déplacement en mode Véhicule.
MPBIGGUNS - Les armes transportées par les unités amies ou ennemies sont surdimensionnées.
MPTELEPORT - Vous remet à votre point de départ.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
MPANIME
MPTRIGGERS

HORS-SÉRIE PC SOLUCES

128 PAGES POUR CHOISIR, INSTALLER ET CONFIGURER VOTRE PC

Étape par étape : impossible de se tromper !



- **AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !**
  Processeur • Carte-mère • Disque dur CD-ROM Graveur • Mémoire • Carte graphique • Carte son • Carte SCSI Boîtier • Imprimante • Kit DVD-ROM Modem • Mise à jour du système...

- **TRANSFORMEZ VOTRE PC EN HOME CINEMA !**
  Installation du PC et du système audio-vidéo

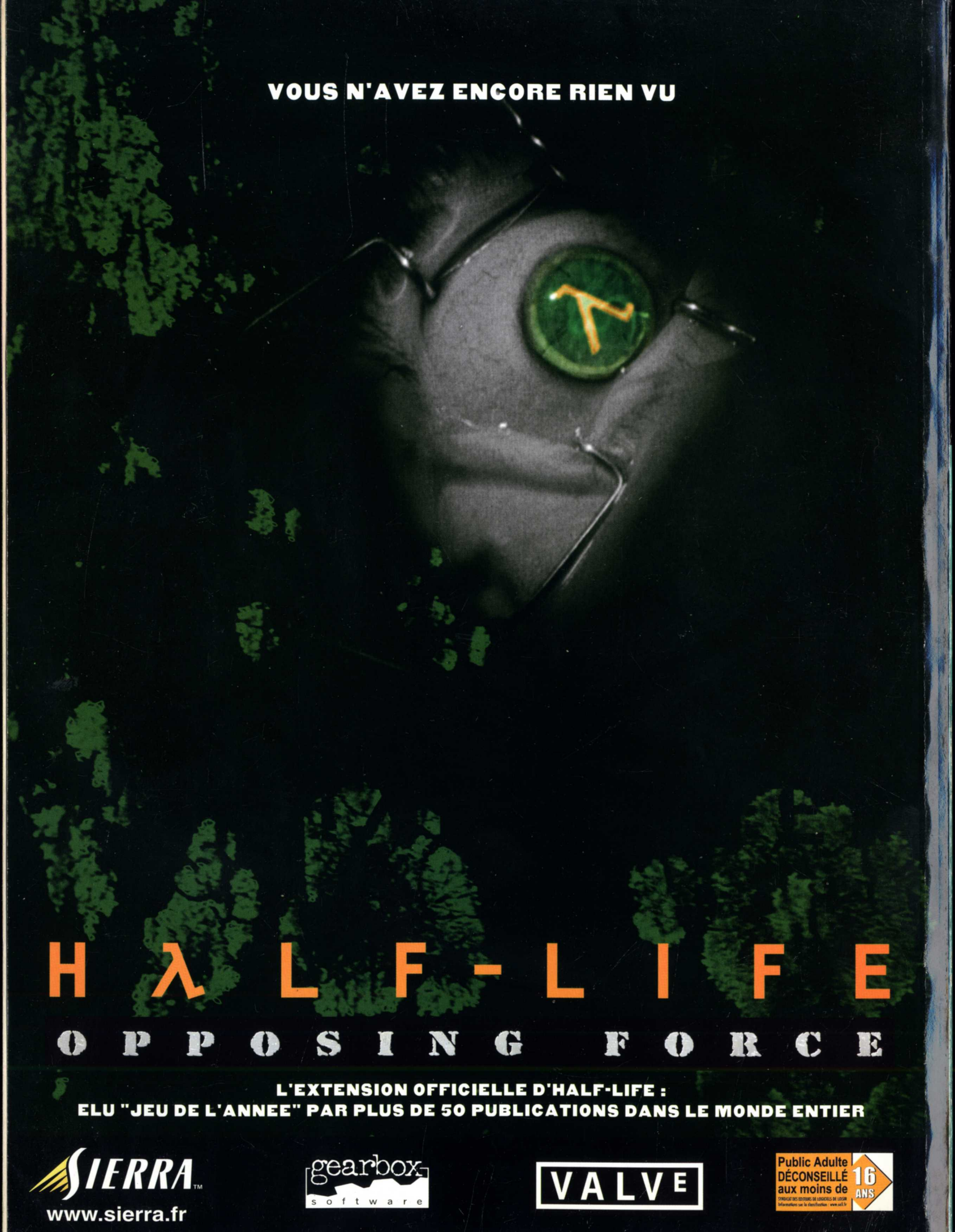
- **CHOISISSEZ LA MEILLEURE CARTE 3D !**
  Prix, performances : l'offre du marché

- **PASSEZ À L'USB !**
  Pour tout savoir du nouveau standard

- **TRUCS & ASTUCES POUR UTILISER WINDOWS**
  Personnalisez votre ordinateur
  Apprenez les trucs de "pro"
  Utilisez toute la puissance de votre PC !

EN VENTE **39 F** CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX À PARTIR DU 15 DÉCEMBRE

VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU



HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

L'EXTENSION OFFICIELLE D'HALF-LIFE :
ELU "JEU DE L'ANNEE" PAR PLUS DE 50 PUBLICATIONS DANS LE MONDE ENTIER

SIERRA™
www.sierra.fr

gearbox software

VALVE

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ANS